

Games CD-ROM & Mag

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

Die Nr. 1

DM 9,90
mit CD-ROM

BOMICO-CD



Lands of Lore 2

Beginn einer neuen Rollenspiel-Generation: Westwoods Fantasy-Epos im Test.

MIT CD-ROM



HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

G-POLICE
Rasantes Actionspiel - mit optionaler 3D-Unterstützung

DARK EARTH
Eine einzigartige Mischung aus Action und Adventure

VIRTUA FIGHTER 2
Zum Test: die spielbare Demoversion der Spielhallenumsetzung

INCUBATION
Das inoffizielle Battle Isle 4
- von Blue Byte

Computer
CD-Qualität:
sehr gut
TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Invasion der Strategiespiele: Age of Empires, Dark Reign, Total Annihilation, Akte Europa und Dark Colony. **Die neue Sportspiel-Referenz:** NHL Hockey 98.



BEI COMMAND & CONQUER SIND MILLIONEN S
DIESMAL HETZT WESTWOOD IHREN DIE

LANDS OF LORE

GÖTTERDÄMMERUNG

In einer Welt jenseits aller Vorstellungen schlüpfen Sie in die Rolle
leidet. Nur wenn Sie die Quelle dieses Bannes finden, können Sie
wohnen, befreien. Bis zu diesem Tage aber bleibt er die unschuldige Geisel im gnadenlosen Spiel mächtiger Götter, die



Komplett in deutsch



www.vid.de



Echtzeit-Rollenspiel-Adventure

SOLDATEN GEGEN SIE MARSCHIEREN. GÖTTER AUF DEM HALS.

...des jungen Luther, der unter einer unkontrollierbaren Form der Verwandlung
Luthers Seele und seinen Körper ein für allemal von den Wesen, die in ihm
einen Zauber für ihr Streben nach Herrschaft in den Lands of Lore nutzen wollen.

Noch nie war Eishockey so cool!

NHL BREAKAWAY™ 98



Keith Tkachuk
1996-97 NHL Goal Scoring Champion

88%



1.7

Ab Oktober für PC, PSX und Saturn.
Ab Februar '98 auch für N64.

Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots

Bahnbrechende Motion Capture Grafiken

Komplettes Team-Management

Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen und verkauft werden

Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing, Gutes Checking, Perfektes Linienspiel, Gute Lauftechnik, Umfahren von Spurrillen im Eis, Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten ... Oder glaubst Du es sollte anders sein?

FUN DAS VIDEOGAME-MAGAZIN
GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY
10/10



The NHL, NHL logo and NHL Breakaway is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and the marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL. All rights reserved. National Hockey League, league Partners Association, NHL and NHL logo are trademarks of the NHL and are used, under license, by Acropolis Entertainment, Inc. © 1994 P.A. Nintendo 64 and the 3-D Y logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA (1992) P.A. © 1993. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1995 Microsoft Corporation. All other trademarks are trademarks of Acropolis Entertainment, Inc. ® P.A. © 1997 Acropolis Entertainment, Inc. All rights reserved.

WHAT'S UP?

Frohe Weihnachten!

Na ja, ein paar Kalenderblätter müssen Sie schon noch abreißen, bis bei Glühwein und Lebkuchen wieder weihnachtliche Stimmungslieder unterm Christbaum geträllert werden dürfen. Trotzdem gibt es eine Reihe untrüglicher Anzeichen, daß die Vorbereitungen fürs Fest schon in vollem Gange sind: In Supermärkten wurden bereits die ersten Schokoladen-Nikoläuse gesichtet, in Kindergärten bastelt man fleißig Strohsterne, und das PC Games-Wertungsbarometer schlägt verdächtig häufig in Richtung 90% aus. Schöne Bescherung: Schon beim flüchtigen Durchblättern werden Sie feststellen, daß es in allen wichtigen Genres eine Wachablösung der bisher geltenden Referenzen gegeben hat. Zu den Empfehlungen des Hauses gehören

diesmal u. a. Lands of Lore 2, Virtua Fighter 2, NHL Hockey 98, Incubation und nicht zuletzt Age of Empires – selten hat ein Programm den Titel „Spiel des Monats“ mehr verdient als der Echtzeitstrategie-Hammer von Microsoft. Speziell in diesem prominent besetzten Genre, wo Neuerscheinungen wie Dark Reign oder Total Annihilation qualitativ denkbar eng beieinander liegen, kommt es immer mehr auf die persönlichen Prioritäten (Grafik? KI? Missionen? Multiplayer? Atmosphäre?) an. Weil wir Ihnen eine möglichst fundierte Grundlage für Ihre Kaufentscheidung bieten wollen, werden „wichtige“ und langerwartete Titel in angemessenem – noch größerem Umfang vorgestellt. Und dies wollen wir auch künftig beibehalten – genauso wie die archivier-

freundliche „Klebebindung“, um eine häufig gestellte Frage der letzten Wochen zu beantworten. Einer der Gründe dafür: Die Inflation an vermeintlichen Top-Spielen wird in den kommenden Monaten anhalten und Heftumfänge jenseits der 300 Seiten-Marke erforderlich machen. Denn auch morgen, Kinder, wird's was geben: Action-Fans freuen sich auf Jedi Knight, Tomb Raider 2, Daikatana und Wing Commander Prophecy, Sportspieler zählen die Tage bis zum Erscheinen von NBA Live 98 und FIFA Soccer 98, Simulations-Profis haben Ubi Softs F1 Racing Simulation, TFX 3: F-22 und Red Baron 2 auf der Einkaufsliste, die Adventure-Käufer warten fingernägelkauen auf Floyd und Monkey Island 3, und die Strategen sind gespannt auf Populous 3, StarCraft und Anno 1602 (hier verweisen wir empfehlend auf das beiliegende 16 Seiten-Special). Goldenen Zeiten sehen vor allem die Rollenspieler entgegen: Wizardry 8 und Might & Magic 6 sind in der Mache und werden diesmal mit ausführlichen Previews gewürdigt.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und bei den ersten „Weihnachtseinkäufen“ wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

P.S. Ein herzliches Dankeschön von der gesamten Crew für die vielen tausend Glückwunsch-Postkarten, -Faxes und e-Mails zu unserem 5jährigen Jubiläum!



INHALT

RUBRIKEN

Charts	20
Coming Soon!	264
Coming Up!	266
Hotlines	260
Impressum	260
Inserentenverzeichnis	260
News	8
Postscript – Leserbrief	252
Ranking – Referenzliste	262
What's Up?	3

PERISCOPE

Fly-by-Wire	32
Messiah	24
Wizardry 8	30

PREVIEW

Aliens Online	56
Daikatana	64
Grand Prix Legends	38

Half-Life	52
I-War	46
Jagged Alliance 2	34
Might & Magic VI	80
Myth	68
Panzer General IIID	74
Perry Rhodan	54
Test Drive 4	78
TOCA Touring Car	76
Uprising	72
Wing Commander: Prophecy	58
Worms 2	44
Xenocracy	42

REVIEW

7th Legion	122
Age of Empires	84
Agent Armstrong	194
Akte Europa	174
Area D	212
Birthright	200
Bleifuß Fun	118
C&C2: Vergeltungsschlag	120
Dark Colony	178

Microsoft geht in die Offensive. Nach einem durchwachsenen Start in das Spielegeschäft will man mit Age of Empires neue Maßstäbe für Echtzeit-Strategiespiele setzen. Es richtet sich mit seinem historisch-antiken Flair vor allem an Fans von Warcraft und Civilization. Überhaupt scheint es, als hätte man alle guten Seiten dieser beiden Klassiker in einem einzigen Spiel vereinen wollen.

Lesen Sie mehr über unser „Spiel des Monats“ ab Seite 84.

AGE OF THE EMPIRES

84

Dark Earth	102
Dark Reign	106
Demonworld	208
F1 Manager Professional	124
G-Police	184
Incubation	134
Joint Strike Fighter	196
Lands of Lore 2	164
Legacy of Kain	114
Leviathan	160
NHL Hockey 98	128
Outpost 2	192
Private Eye	96
Puzz3D	212
Sega Rally	212
Shadows of the Empire	144
Terra Inc.	188
Total Annihilation	150
Turok: Dinosaur Hunter	202
Virtua Fighter 2	98

SPECIAL

ECTS 97 - Messebericht	216
Interview mit David Perry	224

TIPS & TRICKS

Earth 2140 - Mission Pack	228
Jack Orlando	240
NHL Hockey 98	246
Der Industrie Gigant	236
Anstoß 2	244

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen“ CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Earthworm Jim 2 und eine Testversion des Online-Rollenspiels Meridian59. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im aufgeklebten Booklet auf Seite 3.

Demos

Actua Soccer Club Edition* • Buccaneer* • Claw* • Dark Earth* • G-Police* • Incubation* • Mass Destruction* • Monster Trucks* • Ritter der Azubis* • Shadows of the Empire (3Dfx-Demo)* • SODA Off-road Racing* • Steel Panthers 3* • Virtua Fighter 2* • Worms 2* • Moving Puzzle*

Industrie Gigant V1.2* • Earth 2140 V1.29* • KKND V1.2* • Links LS 98 V1.2* • Outlaws V2.0 Upgrade* • PC Games Cheat Update* • POD PowerVR-Update* • Tomb Raider S3Virge*

Specials

AOI-Software V3.0i* • Direct-X 3.0* • Direct-X 5.0* • PC Games Reportage* • Shiny Benchmark* • NASCAR 2 Fantasy Track Pack* • Re-birth (Musikprogramm)* • Magix Music Maker V3.0* • Red Baron Screensaver*

Updates

Anstoß 2 V1.2* • Carmageddon 3Dfx-Update* • Creatures Object-Pack 2* • Creatures V1.02* • Der



106 DARK REIGN

Der Kampf um die letzten Wasser-Reserven steht im Mittelpunkt der Story zu einem der begehrtesten Echtzeit-Strategiespiele dieses Jahres: Dark Reign. Mit ausgeklügelter Künstlicher Intelligenz ringt Activision um die Gunst des Spielers.



150 TOTAL ANNIHILATION

Ron Gilberts (Monkey Island) neue Firma Cavedog liefert entgegen aller Erwartungen zum Einstand kein Zeichentrick-Adventure der Kategorie „Jux & Dollerei“, sondern ein explosives Echtzeitstrategiespiel. Den Test finden Sie auf Seite 150.



164 LANDS OF LORE

Es gab diesen Monat nicht nur Echtzeitstrategiespiele. Mit Lands of Lore 2 von Westwood könnten wir eine Art Revival des Rollenspiels erleben. Eine durchdachte Story und die sensationelle Grafik versetzen den Spieler in eine eigene Welt.

Action-Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne
schreibt über
Standards und 3D-
Karten.



Als aufmerksamer Beobachter konnte man auf der ECTS eine erstaunliche Entdeckung machen. Nicht nur Händler und Vertreter der Presse spürten von Stand zu Stand, sondern auch zahlreiche Hardwarehersteller. Auf der Suche nach Unterstützung von Seiten der Softwareindustrie wurden vorwiegend Programmierer und Chef-Entwickler angesprochen: „Warum unterstützt Ihr nur diese Karte, unsere kann Euch doch viel mehr Features bieten“, war einer der beliebtesten Einstiegssätze.

Was folgte, hatte fast schon philosophische Ansätze und endete schließlich mit einem lapidaren „Gut, wir werden es in Betracht ziehen“. An sich ist es zu begrüßen, daß so viel Engagement gezeigt wird – aber das zugrundeliegende Problem wird dadurch nicht gelöst.

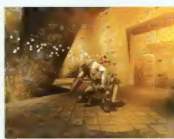
Es muß ein Standard definiert werden. Werfen wir doch einmal einen Blick in die Vergangenheit: Anfang der 80er Jahre lieferten sich Video 2000 und VHS einen erbitterten Kampf um die Vorherrschaft im Bereich Videorekorder. Bekanntlich machte VHS das Rennen, jeder Hersteller konzentrierte sich auf dieses System und versuchte für sich Produktvorteile gegenüber den Mitbewerbern herauszuarbeiten. Das Geschäft mit 3D-Grafikkarten muß sich in die gleiche Richtung entwickeln, sonst entsteht beim Kunden zu viel Verwirrung und Frust. Unterstützt das Spiel nun meine Karte? Und wenn ja, wie sieht es dann aus? Solche Fragen sollten eigentlich gar nicht erst auftauchen.

Shots

Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekannt, daß Jedi Knight schon am 9. Oktober auf den Markt kommen soll – zumindest die amerikanische Version. In Deutschland soll das neueste Star Wars-Spiel entweder gleichzeitig oder kurze Zeit später erscheinen. Fast täglich veröffentlicht id Software neue Screenshots zu Quake 2, die Hype-Maschinerie läuft auf Hochtouren.



Soll schon am 9. Oktober erscheinen: LucasArts' Jedi Knight.



Quake 2 wird 3D-Beschleunigerkarten unterstützen.

Balance of Power

Zusatzdisk für X-Wing vs. TIE Fighter

LucasArts gab kurz vor Redaktionsschluß bekannt, daß gegen Ende des Jahres Balance of Power, die erste Zusatzdisk für X-Wing vs. TIE Fighter, auf den Markt kommen soll. Geplant sind diesmal Zwischensequenzen, so daß man auf eine Art Storymode hoffen kann. Sicher ist hingegen, daß es zwei neue Kampagnen und mehrere Einzel- und Mehrspielermissionen geben wird. Der mittlerweile erhältliche Direct3D-Patch wird ebenfalls enthalten sein.



Zwei neue Kampagnen versprochen eine Art Storymode.



Mit Direct3D werden die Lichteffekte auf den Schiffen noch realistischer.

Rally Championship

Vielversprechender Nachfolger für Rally Racing 97

Orange Entertainment veröffentlicht zum Jahresende mit International Rally Championship den Nachfolger zu Rally Racing 97. Die Liste der Features kann wahrlich beeindruckend: Streckeneditor, diverse Multiplayermodi, neun Wagen aus der 97er Saison, neue Wetterbedingungen und Live-Kommentar sind nur einige der vielen Verbesserungen gegenüber der Urversion. Der größte Kritikpunkt am Vorgänger wurde ebenfalls ausgemerzt: Die Strecken sind nun nicht mehr so schmal und bieten einen



Hier sehen Sie International Rally Championship ohne...



...und hier mit 3D-Beschleunigerkarte: Der Unterschied ist deutlich.

FIFA RTTWC

Fahrkarte nach Frankreich

Mit FIFA 98: Road to the World Cup können Sie die Qualifikation zur Weltmeisterschaft nachspielen. Alle Nationalteams stehen in den jeweiligen Gruppen zur Verfügung und greifen auf Originaldaten zurück. Für das Motion Capturing wurde diesmal Andreas Möller von Borussia Dortmund verpflichtet, der auch auf dem Verpackungsmotiv zu sehen sein wird. Vor allem an den Details wurde diesmal gearbeitet, so daß die meisten Kicker anhand ihres Gesichts einwandfrei identifiziert werden können. Insgesamt ist FIFA 98 RTTWC ein geschickter Schachzug, es ist zu erwarten, daß 1998 ein Spiel zur Finalrunde in Frankreich auf den Markt kommt.



Solche Lichteffekte werden wahrscheinlich nur in der 3Dfx-Version zu sehen sein.

A large, dark, stylized sculpture of a prehistoric insect, possibly a giant water bug or similar, with glowing red eyes and antennae, set against a twilight sky.

100

Goldstar CS 771

779,7

17"-Markenmonitor mit 0.26 mm Lochmaske, 86 kHz, Kissen-, Trapez- und Rotationskorrektur, Power Management, jetzt strahlungsarm nach TCO 95, Anti-Blendbeschichtung, 1280 x 1024 Punkte mit 80 Hz

1250,-

jetzt erhältlich:

Die neue 19"-Technologie!
Markenmonitor für gehobene Ansprüche
mit 0.26 mm Lochmaske, 86 kHz, 160 Hz,
1600 x 1200 Punkte, strahlungsarm nach
TCO 92, 1280 x 1024
Punkte mit 75 Hz

1899,-

200 MHz MMX Aufrüst-Kit

Gigabyte GA586 ATV4-Mainboard,
Intel Pentium 200 MMX CPU, Lüfter,
Matrox Mystique 220 - 2MB,
16 MB EDO-RAM, 60 ns

2.1 GB Seagate ST 32122A

12 ms, 4500 U/min,
128 kB Cache, PIO-4

995,-

NEU!!!

4.3 GB Quantum

Fireball SCSI
10.5 ms, 128 Cycles

10,5 ms, 128 Cache,
4500 U/min

9.1 GB IBM
DCHS 39100

8,5 ms, SCSI
512 kB Cache,
7200 U/min

CD-Brenner Yamaha

CDR 200T

6fach lesen/
2fach

**CD Rohling
10er Pack**

650 MB, 74 min

Soundblaster AWE64 Value

Ein Muß für alle Spiele-Freaks. Stereo-Soundboard mit Advanced-Wavetable-Synthese und 1 MB GM-ROM. Voll kompatibel zu Windows95 und allen gängigen Spielen.

185-

Terratec Sound System

Maestro 32/96 SE

hochwertige 16 Bit Wavetable-Soundkarte mit 4 MB Wavetable-Synthesizer, 32 MIDI Kanäle, Full Duplex, 100%

264 -

WaveMaster 120 PMPO

klangleue Aktivlautsprecher mit
2 x 120 Watt Leistung,
magnetisch abgeschirmt

48.

Wir führen zudem alle aktuellen
Spiele in unserem Sortiment!

16 fach Speed
CD-ROM

Tekam
Cyberdrive **139.-**

12 fach Speed
CD-ROM, SCSI

CD-ROM, SCSI
Pioneer **192.-**

[illegible]

Adventure & Rollenspiel

Thomas Borovskis zu einem Thema, das alle Spieler angeht



„Denn sie wissen nicht, was sie tun“. Der Titel des James Dean-Streifens sollte einst die Gedankenlosigkeit von Jugendlichen an den Pranger stellen. Viel treffender finde ich diesen Satz allerdings im Zusammenhang mit den neuesten Einfällen der Bonner Politik. Das „Multimedia-Gesetz“ ist für mich in mancher Hinsicht giftiger als jedes Ballerspiel. Von der Indizierung irgendwelcher Internet-Seiten und von 24 Stunden-Schnellverfahren ist da die Rede. Schön und gut – aber hat sich einer der Volksvertreter mal überlegt, welchen Schaden eine konsequente Durchsetzung dieser Regelungen eigentlich anrichten würde? Jeder Internet-Provider und jeder kleine Spielehändler steht von nun an mit einem weiteren Zeh im „Bau“. Stellen Sie sich folgendes Szenario vor: Ihr 12-jähriger Sohn verkauft eine Reihe von Computerspielen am Flohmarkt. Weder Sie noch er ahnen, daß das Actionadventure „Ballermann VI“, welches Sie vor zwei Monaten im Laden gekauft haben, inzwischen auf dem Index steht. Wenn es ganz dumm läuft, könnten Sie ein paar Wochen später mit einer Geldstrafe dastehen. Das selbe gilt für Internet-Angebote: Soll denn jeder Provider monatlich alle WWW-Seiten durchklicken, die über seinen Server erreichbar sind? Na dann viel Spaß! Mit diesem weltfremden Erlaß werden nur Leute in die Kriminalität getrieben, die bestimmt keine Kriminellen sind. Die politischen Lenker der drittgrößten Waffenexport-Nation sollten eigentlich dringendere Probleme kennen als Pixelblut. Wie wäre es denn mit ausreichend Ausbildungsplätzen für die Kids? Das wäre eindeutig der effektivere Jugendschutz. Aber wie schon gesagt: Sie wissen halt nicht, was sie tun...

Temüjin: The Capricorn Collection

Interaktive Museumstour

Die dringendste Frage zuerst: Was zum Henker ist eigentlich ein „Temüjin“? Ganz einfach – Temüjin ist ein anderer Name für Dschingis-Khan, der als Führer der Mongolen bekanntlich einmal Geschichte schrieb. In dem Adventure geht es aber weniger um Dschingis-Khan selbst, als vielmehr um eine Sammlung von Kunstwerken und Schätzen, die der Feldherr einmal besessen hat. In einem riesigen Museum muß der Spieler klären, was es mit der Sammlung – genauer gesagt einem Artefakt namens Capricorn – auf sich hat. Große Hoffnungen setzen wir in die neuartige 3D-Engine „Video Reality“, für die Hersteller Southpeak Interactive mittlerweile sogar Patentschutz beantragt hat. Dank dieser neuen Technologie soll es möglich sein, Full-Motion-Videos in (fast) frei begehbare 3D-Räume umzuzeichnen. Noch im November werden die Testmuster verschickt.



Eine Weltpremiere: Dank Video Reality werden Filmszenen interaktiv.

Gabriel Knight 3

Fortsetzung folgt...

Alle Fans des Geisterjägers Gabriel Knight sollten sich schon jetzt regelmäßig auf der Homepage von Sierra umsehen. Dort befinden sich seit kurzem die ersten Fakten und Skizzen zum dritten und neuesten Teil der erfolgreichen Adventure-Reihe. Auch „Blood of the Sacred, Blood of the Damned“ spielt wieder in einer europäischen Kleinstadt, in der Geister und Dämonen ihr Unwesen treiben. Die Veröffentlichung des Jane Jensen-Abenteuers, das diesmal im schicken 3D-Renderlook daherkommt, ist für Mitte 1998 geplant.



In Gabriel Knight 3 wird es keine gefilmten Locations mehr geben.

Grim Fandango

Das Spiel mit dem Tod

Monkey Island 3 ist noch nicht ausgeliefert – und schon kündigt LucasArts das nächste Adventure an. Grim Fandango soll in jeder Hinsicht außergewöhnlich werden. Bei dem mexikanisch-folkloristisch angehauchten Abenteuer schlüpft der Spieler in die Rolle von Manny Calavera, einem kleinen Angestellten im „Ministerium des Todes“. Sein Job ist es, Leute im Reich der Lebenden aufzusammeln und auf einen vierjährigen Höllentrip durch die Unterwelt zu schicken – eine Prozedur, der sich übrigens alle Seelen unterziehen müssen, bevor Sie ihren ewigen Ruheplatz im Himmel einnehmen. Grim Fandango soll in der ersten Jahreshälfte 1998 für Windows 95 erscheinen und Elemente des klassischen Film Noir mit der exotischen Mythologie Mexikos verbinden. Der Enthusiasmus von Barbara Gleason, der zuständigen Projekt-Managerin, geht sogar soweit, daß sie Grim Fandango als das bisher ehrgeizigste Grafikadventure von LucasArts bezeichnet. Die Einbeziehung von Tim Schafer, der mit „Vollgas“ und „The Day of the Tentacle“ bereits zwei bekannte Spiele in der Mache hatte, verheißt bissigen Witz und phantastische Animationen.



Bizarre Grafiken in einem durch und durch bizarren Spiel.



PERFECT STORY

PERFECT ACTION



**PERFECT
ASSASSIN**

PRODUCED BY GIGAWATT

**DAS HOLLYWOODREIFE,
HUCKENHÄNGE 3D ACTION
ADVENTURE ZIENT SIE IN
SEINEN BAHN.**

**SIE ERLEBEN MEHR ALS 300 LOCATIONS
MIT DEN ABENTEUERLICHSTEN SZENARIEN
DER ZUKUNFT.**

**FILMBREITE SPIELTIEFE, EINE PACKENDE
HANDLUNG UND INTELLIGENTE GEGNER
VERLANGEN INNHEN ALLES AB.**

KOMPLETT IN DEUTSCH



GIGAWATT INTERACTIVE PRESENTS PERFECT ASSASSIN A VERULUS PRODUCTION
CREATED BY NEY WALLEREN ADAPTED BY STUTTGARTER DRUCKGESSAM
STARRING CHARON AS THE PERFECT ASSASSIN



GIGAWATT INTERACTIVE



Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner schreibt schon wieder über diesen elenden Realismus

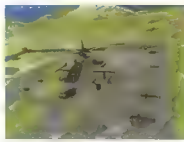


Über die Leserreaktionen kann man sich freuen oder auch nicht, jedenfalls ist **alles**, was ein Leser schreibt, ehrlich gemeint und sollte uns zum Denken anregen. Wenn uns etwa ein Pilot einer großen Airline mitteilt, daß er Microsofts Flugsimulation unter die Lupe genommen hat, weil in einem Artikel deren Realismus angedeutet wurde, und er dies anschließend bestätigen konnte, dann freuen wir uns darüber. Dennoch können wir den von den Herstellern propagierten Realismus meist nur am Rande erwähnen, schließlich sind die meisten unserer Leser eher Spieler und selten Praktiker. (Haben Sie schon einmal ein Atom-U-Boot gesteuert oder eine F-16 geflogen? Wir auch nicht.) Wenn uns Leser darauf hinweisen, daß wir in einem Artikel die hochtechnischen Features TMA, AILS, JFK, FBI und AWACS nicht erwähnt haben, haben sie natürlich recht. Doch aufgrund anderer Zuschriften wissen wir auch, daß selbst den Vielspieler in einer militärischen Simulation nichts mehr langweilt als mit Buttons und Texten übersäte Standbilder. Auch die meisten Hersteller sind dieser Meinung, schließlich kann man in vielen Spielen die Realitätsnähe nach den eigenen Vorlieben anpassen und sich für jeden Abschuß mit Punkten belohnen lassen. Die für den Spielspaß weniger entscheidenden Features überlassen wir lieber Spezialmagazinen wie Fliegermagazin, U-Boot & Co oder Formel 1 Intern. Andererseits gibt es offensichtlich Leser und Spieler, die zugunsten des Realismus auf jeglichen Actionaspekt verzichten können. Wie steht es mit Ihnen? Schreiben Sie uns!

Team Apache

Simulation und Gruppentherapie

Eidos Interactives seit langem angekündigte Hubschraubersimulation Team Apache nimmt nun endlich konkrete Formen an. Obwohl es sich um eine echte Flugsimulation handelt, wurde der Zusatz „Team“ nicht umsonst in den Titel aufgenommen: Als Führer einer Hubschrauberstaffel muß man seine Piloten auswählen und führen, nebenbei auch noch motivieren und keinesfalls überlasten. Das Real-Time 3-D Battlefield genannte Schlachtfeld paßt sich dynamisch den simulierten Truppenbewegungen und -erfolgen an, so daß auf **klassische Missionen verzichtet** werden kann. Die Simulation wird gleichzeitig für Apple PowerMacs und PCs erscheinen, dennoch macht das Produkt nicht den Eindruck, als hätten sich die Programmierer nicht um die tiefsten Interna der jeweiligen Grafiktechnologie gekümmert. Das optisch beeindruckende Team Apache wird vermutlich bis Weihnachten in den Läden stehen.

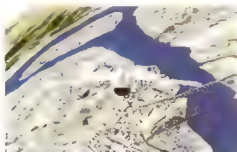


Wie mittlerweile üblich, wird nicht nur das eigene Fluggerät in allen Details dargestellt. Auch Bodenfahrzeuge und Jets sind ähnlich gründlich nachgebildet.

Sabre Ace

Newcomer mit neuartiger Grafiktechnologie

Wieder einmal ist es ein kleines Programmerteam, das den Großen der Branche zeigt, was technisch alles möglich ist. Das noch relativ unbekannte Team namens **Eagle Interactive** produziert unter Federführung von Virgin Interactive das Spiel Sabre Ace, eine Flugsimulation aus der Zeit des Koreakriegs. Die bislang zu bestaunenden Grafiken verweisen selbst Spiele wie Joint Strike Fighter auf hintere Plätze. Trotz des dafür notwendigen Aufwands verspricht Dave Kinney, Gründer von Eagle Interactive, den eigentlichen **Spielinhalt nicht zu vergessen**. Die Bedingungen, unter denen die Piloten zu arbeiten hatten, sollen realistisch nachgeahmt werden. Alle wichtigen Flugzeuge der Ära werden im Spiel vertreten sein, darunter die T-6, Yak-18, T-33, MiG-15, F-51, F-80, F-86 und die Yak-9. Das bereits für September angekündigte Sabre Ace wird wohl etliche Wochen Verspätung haben, der Releasetermin wurde bereits auf Mitte Oktober verschoben.



Dreidimensionales Terrain, hochauflösende Texturen, hohe Bildraten und schnell ansprechende Flugzeuge: Was Eagle Interactive in wenigen Monaten schafft, hat andere Häuser viele Jahre gekostet.

MS Flight Sim Add-Ons

Die Welt ist kein Dorf

Für Microsofts High-End-Flugsimulation FlightSimulation 5.1 und FlightSimulation für Windows 95 hat das Paderborner Unternehmen aerosoft neue Szenarien erstellt. Die **Szenerie Berlin** umfaßt 23 Flugplätze, die Stadt und die Umgebung sowie zahlreiche markante Gebäude und Sehenswürdigkeiten. Größeren optischen Genuß verspricht die **Szenerie Canary Island**, die alle wichtigen Städte und Flughäfen der sieben Inseln mit romantischen Grafiken abbildet. Sogar die typischen **Chartermaschinen A330 der LTV und B-767 der SpanAir** wurden integriert. Das mit 89,95 DM teuerste Produkt stellt die **Szenerie China & more** dar, dafür werden neben 9.500.000 Quadratkilometern Landschaft aber auch **zwei Flugabenteuer und neue Flugzeugtypen** mitgeliefert. Insgesamt zehn Typen aus chinesischen Airlines und der Volksbefreiungsarmee, darunter Maos Privatmaschine, stehen zum Abflug bereit.

Nähere Infos unter <http://www.aerosoft.com>



Mit Original Jeppesen-Karten und optisch meist gut gelungenen Szenarien bieten die aerosoft-Produkte gute Preis-Leistungs-Verhältnisse.

Diese Anzeige verstehen

Die beste Lucky Lights aller Zeiten. Die beste Lucky Lights aller Zeiten. Die beste Lucky Lights aller Zeiten.

Sie nur, wenn Sie zwischen

Die beste Lucky Lights aller Zeiten. Die beste Lucky Lights aller Zeiten. Die beste Lucky Lights aller Zeiten.

den Zeilen lesen können.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Mauvrouder
bleibt unerbittlich

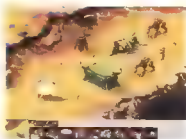


Wenn Sie damit gerechnet haben, daß sich die Mauvrouder in ihrer Kolumne aus aktuellem Anlaß über die Flut an Echtzeitspielen ausläßt, daß sie privat vermutlich auch die fünfte Alarmsstufe Rot-Missiondisk nach Dark Reign, Total Annihilation & Co. vorziehen wird, daß sie ihre Age of Empires-spielenden Kollegen beneidet, während sie bis in die frühen Morgenstunden nach positiven Aspekten in Outpost 2 fahndet, und daß sie auf die Frage „Könnt Ihr das Zeug überhaupt noch sehen?“ mit einem ehrlich gestandenen „Ja!“ antwortet ...dann haben Sie damit verdammte recht! Nicht ganz so recht hatten einige Hersteller, die sich im Geiste schon die PC Games-Awards auf die Packungen ihrer Echtzeitspiele-Highlights drucken sahen. In der Antike wurden die Überbringer schlechter Nachrichten (ja bekanntlich einen Kopf kürzer gemacht. **Kaum weniger problematisch ist es heutzutage, einem Pressesprecher schonend beizubringen, daß sein monatlang gehyptes Programm doch nicht der ganz große Wurf geworden ist.** Jeder PC Games-Redakteur nimmt daher jedes Jahr an einer mehrwöchigen Schulung teil, in der anhand von Videoanalysen der Umgang mit den unterschiedlichsten Charakteren eingeübt wird. Was entgegnet man sachlichen Argumenten wie „ALLE sind begeistert...“? „Wie sträubt man sich gegen Bestechungen der Kategorie „Du wolltest doch schon immer mal nach Rio...“? „Wie steht man stundenlange Können-wir-ous-den-81%-nicht-doch-91%-machen-Diskussionen durch? Solche Trainingslager verlangen einem das Letzte ab, sind aber letztendlich im Interesse des Lesers – schließlich haben wir eine Mission zu erfüllen, die da lautet: **die Erde vor dem Abschaum des Strategie-Universums zu schützen.** Und wir haben uns bemüht, dieser Verpflichtung auch in diesem Monat wieder nach bestem Wissen und Gewissen nachzukommen.

Dominion Storm

... hieß früher mal Dominion

Wo bleibt das Echtzeitspiel Dominion? Auch wenn es bisher keine offizielle Stellungnahme gibt, verdichten sich die Anzeichen, daß ION Storm (die Company von id Software-Legende John Romero) von 7th Level die Rechte an Dominion erworben hat – und zwar angeblich für einen siebenstelligen Dollarbetrag! Unter dem Arbeitstitel „Dominion Storm“ wird das Programm bei ION Storm weiterentwickelt und aller Voraussicht nach erst im 1. Quartal des nächsten Jahres veröffentlicht.

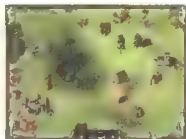


Sollte eigentlich schon vor einem Jahr erscheinen: 7th Levels Echtzeitspiel Dominion.

Die Siedler 2 Gold-Edition

Goldiges von Blue Byte

In diesem Fall ist wirklich alles Gold, was glänzt: Die Gold-Edition von Die Siedler 2 wird in einer aufwendigen goldenen Verpackung ausgeliefert. Was da drin ist? Zum einen das Original Die Siedler 2, seit nunmehr eineinhalb Jahren Dauergast in der Aufbaustrategie-Rubrik der PC Games-Referenzliste, zum anderen die komplette Mission-CD inklusive Editor und einem gedruckten „Weltatlas“, in dem sämtliche Karten der Kampagnen abgebildet sind. PC Games meint: **eine prima Geschenkidee für PC-Strategen jeder Altersgruppe.**



Telegramm

+++ Hatrick! Wins auf Dezember verschoben. Ilkarian überarbeitet derzeit Grafik und Benutzeroberfläche des Fußballmanagers. Zudem soll noch eine Was-wären-Spielanalyse eingebaut werden, die Ihnen z. B. nach Niederlagen verrät, welche Aufstellung und welche Taktik mehr Erfolg versprochen hätten. +++ Bis Redaktionsschluss stand noch nicht fest, ob, wann und zu welchen Konditionen ein Update zum F1 Manager 96 auf die Professional-Version angeboten wird. +++ Die Klagen über die unerfüllbaren Mieter-Beschwerden in Accidams Aufbaustrategiespiel Constructor reißen nicht ab – ein Patch soll rechtzeitig zur nächsten Cover-CD-ROM fertig werden. +++ Neue Levels, neue Monster, neue Multiplayer-Karten: Bullfrog wird noch in diesem Jahr eine Mission-Disk zu Dungeon Keeper nachreichen; mehr Details und erste Screenshots folgen in der kommenden Ausgabe. +++ Wir haben einen Gewinner: Die Sieger des SWING-Wettbewerbs stehen fest und werden von Software 2000 schriftlich benachrichtigt. +++ Sie wollen in den kommenden Anstoß 2-Programmversionen von zigtausenden Managern als Jugendspieler eingewechselt werden? Genau das könnte Ihnen passieren, wenn Sie gute Ideen und umsetzbare Änderungswünsche für die Weiterentwicklung von Anstoß 2 haben und diese an folgende Adresse schicken: Ascaron Software GmbH, Stichwort: PC Games, Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh. Alternative: Sie lassen der Redaktion eine e-Mail zukommen (redaktions@pcgamez.de), die wir dann an Ascaron weiterleiten. Bitte gewünschte Position (Stürmer, Torwart etc.) nicht vergessen! +++ Schon die spielbare Incubation-Demo auf der Cover-CD-ROM entdeckt? Wer die drei Missionen durchspielt, kann eine „Mystery Tour“ für zwei Personen zu den schottischen Highlands gewinnen. Notieren Sie die Anfangsbuchstaben der Namen in der abschließenden Slideshow und schicken Sie das Lösungswort an: Blue Byte Software, Eppinghofer Straße 150, Stichwort: „Mystery Tour“, 45468 Mülheim/Ruhr. Aber: Es kann nur einen (Gewinner) geben...

Combat Chess

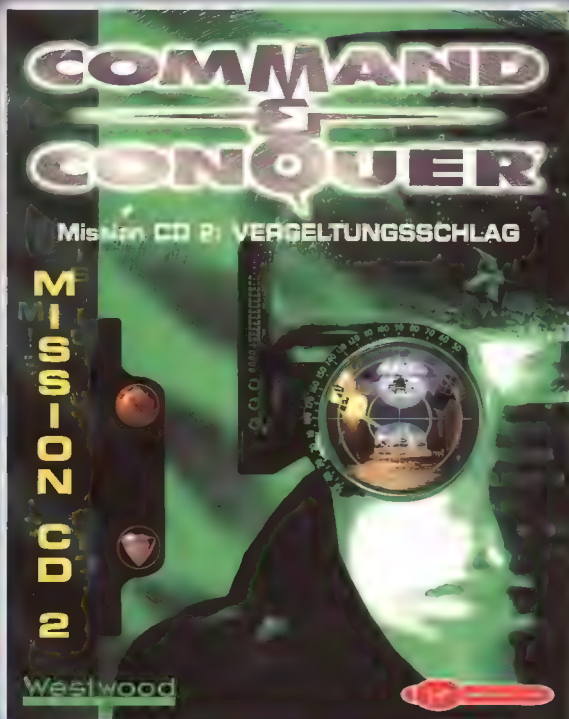
Men in Black

Entwickelt von der Blizzard-Crew, vertrieben von Interplay, erschienen 1988: BattleChess hat damals selbst militante Schach-Gegner vor dem Monitor versammelt, als z. B. die Dame den Springer im wahrsten Sinne des Wortes „geschlagen“ hat – hinreißend animierte Kampfsequenzen der spaßigen Art lockerten die für gewöhnlich ziemlich unspektakuläre Simulation auf. Das Konzept hat Empire bei Combat Chess aufgegriffen, das im Oktober in die Läden kommt. Gerenderte TrueColor-Fantasy-Charaktere bekriegen sich auf dem Schachbrett, das Sie aus mehreren Blickwinkeln einsehen können. Darüber hinaus wird das Programm netzwerkfähig sein und natürlich auch eine klassische 2D-Ansicht bieten.



Kämpfe zwischen einzelnen Figuren werden durch animierte Sequenzen verdeutlicht.

Alarmstufe Rot für Fortgeschrittene.



INTERNET www.vid.de

Jetzt kommt gewaltig was auf Sie zu: 3 neue Allied- und 3 neue Soviet-Missionen mit neuen Einheiten wie Chrono-Panzern, Raketen-U-Booten und M.A.D.-Panzern. Die neuen Einheiten sind auch auf den 100 neuen Multi-Player-Karten einsetzbar, damit Sie Ihren Freunden, Feinden und Mitspielern ordentlich einhaken können. Alles natürlich original von Westwood.



PC CD-ROM

Panzer-Panzer, Raketen-U-Boot, Chrono-Panzer

Chrono-Panzer

M.A.D.-Panzer

Multimedia & Online & Hardware

Florian Stangl
fordert eine
Gedeknminute



21st Century hatte zweifellos das ultimative Produkt auf der diesjährigen ECTS im September. Wie schnell die Engländer auf aktuelle Ereignisse reagierten, ist schon bewundernswert. Diana - The Screensaver zeigt geradezu von hoher Moral und der selbstlosen Anteilnahme am Schicksal der Prinzessin. Wobei: Das Ganze ließe sich noch geschickter ausbauen. Vielleicht könnten die britischen Softwarehäuser ja Gedeknminuten auf ihre CD-ROMs brennen? Einfach einen leeren Audiotrack, eine Minute lang; der würde bestimmt gut zwischen Intro und Hauptmenü von Carmageddon passen. Oder wie wäre es, wenn die Marketing-Strategen von SCI das bald erscheinende Splat Pack in Diana Pack umbenennen und einen Level mit dem Tunnel in Paris einbauen? Auch Origin könnte von dem Wirbel um die verstorbenen Prinzessinnen profitieren. Der kilometerlange Trauerzug wäre doch optimal für Ultima Online, dann müssten alle eingeloggt Spieler stundenlang durch Britannia prozessieren - der Rubel rollt. Natürlich bietet sich das Szenario auch für Flugsimulationen an. Daten-CDs für den Microsoft Flugsimulator könnten beispielsweise Flüge über den Landsitz von Dianas Familie anbieten - wahlweise mit oder ohne Kamerateams am Bord. Electronic Arts könnte schnell ein Add-On für Moto Racers entwickeln lassen, mit dem Sie als Paparazzo einen dicken Mercedes verfolgen müssen. Damit auch ja nicht der Eindruck entsteht, hier gehe es nur um Geldmacherei: Liebe Publisher, folgt dem Beispiel von 21st Century und spendet ebenfalls ein Pfund pro Spiel an den Diana Memorial Fund. Dann ist auch das Gewissen beruhigt.

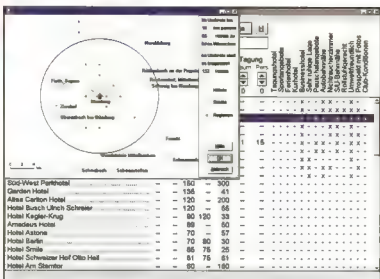
Mitsubishi Hotelführer

Reiselust statt Frust

Mit dem Mitsubishi Hotelführer setzt TopWare die Reihe der elektronischen Nachschlagewerke fort. Sie wählen sich Ihr Reiseziel auf einer Deutschlandkarte aus, geben den Umkreis und Ihre Auswahlkriterien für das Hotel ein, und der Hotelführer listet Ihnen alle in Frage kommenden Häuser auf. Zu

jedem Hotel erhalten Sie umfangreiche Informationen mit Fotos, Anfahrtsskizzen und Wegbeschreibungen, so daß Sie sich bereits an Ihrem Schreibtisch einen ersten Eindruck des gewünschten Hotels machen können. Desweiteren können Sie in Ihre Planung noch ein Restaurant-Verzeichnis, Städteinformationen, Pauschalangebote und vieles mehr mit einbeziehen, um das Hotel zu finden, das Ihren Wünschen entspricht.

Weitere Informationen:
TopWare, Tel. 0621/48050.

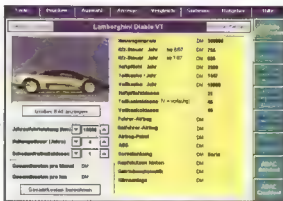


Der Hotelführer erleichtert die Urlaubsplanung erheblich.

Fahrzeugkatalog 97/98

Autos und Bikes per CD-ROM

Der Fahrzeugkatalog 97/98 ermöglicht es, den nächsten fahrbaren Untersatz bereits zu Hause einmal genau unter die Lupe zu nehmen. Der Stand der Daten auf diesen drei CD-ROMs ist Mai '97 und faßt den KFZ- und Krad-Markt mit den Testergebnissen des ADAC gut zusammen. Im Neuwagenkatalog werden mehr als 1500 aktuelle Modelle vorgestellt, die Sie anhand des Neupreises und des jeweiligen Fahrzeugtyps gezielt auswählen können. Der Gebrauchtwagenkatalog stellt Ihnen eine Übersicht der Baujahre 1988 bis 1996 vor, und als Extra können Sie sich sofort einen vorgefertigten Kaufvertrag ausdrucken. Der Motorradkatalog verfügt über eine Auswahlfunktion der Modelle und deren Unterhaltskosten, wobei jedes Bike mit Bildern bereits auf dem Monitor zu begutachten ist. Infos: Topware, Tel. 0621/48050.



Umfangreiche Informationen und Testergebnisse des ADAC helfen beim Fahrzeugkauf.

Fritz 5

Die neueste Version des spielstarken Schachprogramms Fritz bietet etwas Besonderes: Der Kartellist Matthias Deutschmann verleiht dem Computergegner seine markante Stimme. Die Folge sind witzige bis freche Sprüche wie „Vorsicht, Breittkante!“, die per Zufall ausgewählt werden, aber von der Spielsituation abhängig sind. Deutschmann war selbst erfolgreicher Schachspieler und gab sich einige Mühe, die passenden Sprüche zu finden. Entstehen soll so eine Kaffeehaus-Atmosphäre und der Eindruck eines menschlichen Partners, um mehr Schachspieler an den PC zu locken. Weitere Features von Fritz 5 sind etliche Hilfsfunktionen, die dem Spieler das Leben erleichtern. Beispielsweise gibt Fritz als Trainingspartner auch Tips, wie bestimmte Stellungen zu lösen sind. Übrigens: Die Sprachausgabe läßt sich natürlich abstellen, wenn Fritz zuviel quasseln sollte. Weitere Informationen bei Gambit-Soft, Tel.: 0741/46413.

Die 3D-Überraschung von Matrox

249,-

3D

MATROX m

Spiele-Experten fordern:

- | | | |
|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Keine zusätzliche externe Verkabelung notwendig | <input checked="" type="checkbox"/> Bilinear Filtering | <input checked="" type="checkbox"/> 4 MB SDRAM-Speicher |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dadurch optimale Bildqualität | <input checked="" type="checkbox"/> Fogging | <input checked="" type="checkbox"/> Photo Realistic Colours |
| <input checked="" type="checkbox"/> Vollbild- und Window-Darstellung möglich | <input checked="" type="checkbox"/> Specular Highlights | <input checked="" type="checkbox"/> Schattenberechnung und |
| <input checked="" type="checkbox"/> Auflösung bis zu 1024 x 768 | <input checked="" type="checkbox"/> Mip-Mapping | <input checked="" type="checkbox"/> Lichtkegel-Darstellung in Echtzeit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Super Ergonomie bis zu 140 Hz | <input checked="" type="checkbox"/> Alpha Blending | <input checked="" type="checkbox"/> Ausgabe auf TV über Matrox Rainbow |
| <input checked="" type="checkbox"/> Perspective Correct Texture Mapping | <input checked="" type="checkbox"/> 32-Bit Z-Buffer | <input checked="" type="checkbox"/> Runner Studio (sep. erhältlich) |

Matrox m3D hat ALLES! Testen Sie selbst!

SYS SYSTEMS 97
27. - 31. Oktober
Halle 24, Stand C12

249,- DM
(Vollpreispaket, Preisuntergrenze)



matrox

Distributoren: Deutschland: Arcticis GmbH & Co. 02521-59-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Maginus GmbH 0711-728 160, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweiz: Ecom AG 01-782 21 11, Österreich: Hayward 0662-85 87-0, **Matrox GmbH**: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1998 All rights reserved. Matrox, Matrox MGA



ION Storm ersteigerten bei einer Auktion für Spielautomaten fast jedes halbwegs interessante Angebot.

ION Storm

Auktion für Spielautomaten

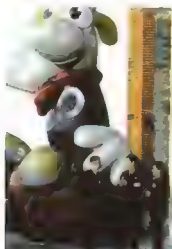
Was machen Programmierer eigentlich mit ihrem sauer verdienten Geld? In Aktien anlegen? Sündhaft teure Sportwagen kaufen? Nicht bei ION Storm! Das Team um John Romero fuhr am 23. August zu einer Auktion für Spielautomaten und stapelte insgesamt 19 Klassiker (u. a. Tempest, Tron, Track & Field) in einen speziell dafür gemieteten Truck.



Vorher wurden die Automaten natürlich probegespielt.

Rayman feierte Geburtstag

Party im Berliner Discothek „Blond's“



Vor dem Berliner Ullsteingebäude empfing Rayman seine Gäste. Davor (von links nach rechts): Bernd Almstedt, Product Manager Hardware, Klaus Ringwald, Vertriebsleiter, und Angelika Roloff, Assistentin Vertrieb.

Am Samstag, den 30. August, feierte Ubi Soft den zweijährigen Geburtstag des Jump&Run-Helden Rayman, der bald in einem zweiten Abenteuer zu sehen sein wird. In der Berliner Discothek „Blond's“ gab es außerdem

Gelegenheit, Pete Sampras Tennis und Uprising probezuspielen. Zukünftig werden alle Produkte von Studio 3DO von Ubi Soft in Deutschland vertrieben.

Rechts: Präsentiert wurden auch Uprising und Pete Sampras Tennis. Diese Titel werden von Ubi Soft in Deutschland vertrieben.



Spiel des Jahres

Nominierungen bekanntgegeben

Im September hat der Computec Verlag wieder das PC-Spiel des Jahres gekürt. Es wurden alle Titel in Betracht gezogen, die zwischen dem 31. August 1996 und dem 31. August 1997 erschienen sind. Folgende Spiele wurden von den Redaktionen als Anwärter für diesen begehrten Titel nominiert:



Command & Conquer:

Diablo

Dungeon Keeper

MDK

Tomb Raider

Alarmstufe Rot (Westwood/Virgin)

(Blizzard/Bomica)

(Bullfrog/Electronic Arts)

(Shiny Entertainment/Acclaim)

(Core Design/Eidos)

Redline Games

Neue Spieleschmiede

Activision hat im Rahmen einer Minderheitsbeteiligung an Redline Games, der neu gegründeten Spieleschmiede um Designer-Guru



James Anhalt, Ron Millar und Derek Frost (von links) planen als ersten Titel das Rollenspiel 3rd World.

Ron Millar (Diablo, Warcraft 2), die Exklusivrechte für die ersten drei Titel des Unternehmens übernommen. Das erste Produkt wird das strategielastige Rollenspiel 3rd World sein, das im Laufe des nächsten Jahres erscheinen soll. Ron Millar leitet Redline Games zusammen mit James Anhalt, der ebenfalls an bekannten Spielen wie MechWarrior 2 beteiligt war.

Open Arcade Architecture

Blue Byte wird Gründungsmitglied

Als einziger deutscher Spiele-Entwickler wird Blue Byte Gründungsmitglied der Beratungsgruppe Open Arcade Architecture Forum. Das Forum macht es sich zur Aufgabe, unter Verwendung von Intels im April bekanntgegebener Hardwarespezifikation „Open Arcade Architecture“ die Entwicklung dazu kompatibler HighEnd-Hard- und -Software zu unterstützen. Zu dieser Gruppe gehören außerdem Eidos, Gremlin, Interplay, Namco, Rage, Sony und Ubi Soft.



Thomas Hertzler, Geschäftsführer Blue Byte: „Eine solche Initiative ermöglicht es den Spieleentwicklern, die Performance des Pentium II-Prozessors vollständig auszunutzen.“

Mensch, Du kriegst was geschenkt!



MATROX

RAINBOW Runner STUDIO

Media Studio ✓
+ iPhoto Express ✓
+ VDOPhone ✓
+ MPEG-1 Encoder ✓
+ Rainbow Runner ✓
DM 499,-

Die All-in-One-Solution für MJPEG Video Editing, Video Conferencing,
Hardware MPEG Playback, PC-to-TV & Video Capture **inklusive**

1. Upload Media Studio
für Videoschnitt



2. Upload iPhoto Express
für Bildbearbeitung



3. VDOPhone von VDOmet
für Video Conferencing



4. Upload MPEG-1 Encoder zum
Erstellen eigener MPEG-Clips



Matrox Rainbow Runner Studio: Das Multimedia Upgrade Modul für Matrox Mystique und Matrox Mystique 220 zum Preis von DM 499,-
(unverbindliche Preisempfehlung)

matrox

Distributoren: Deutschland: Artcube GmbH & Co. 02521-98-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotex AG 089-420 80, Magirus GmbH 0711-728 160, Raab Karcher GmbH 92153-733-0, Schweiz: Exicom AG 01-782 21 11, Österreich: Hayward 0662-85 87-0, Matrox GmbH Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

CHARTS

KAUFHOF + HORTEN

ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY
CD-ROM SPIELE

Auf Anhieb den fünften Platz erreicht: Acclains Constructor.



Seit dem 19. September auf dem Markt: Conquest Earth.

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	3	Anstoß 2	Ascaron
2	1	Dungeon Keeper	Bullfrog
3	-	Earth 2140 – Mission Pack	TopWare
4	5	Earth 2140	TopWare
5	-	Constructor	Acclaim Entertainment
6	-	FinFin	Fujitsu Interactive
7	2	C&C2: Gegenangriff	Westwood Studios
8	4	Need for Speed 2	Electronic Arts
9	9	C&C2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
10	-	Compugotchi	active - Neue Medien
11	-	Warlords 3	Red Orb Entertainment
12	6	Der Industrie Gigant	JoWood Productions
13	7	F1 Grand Prix 2	MicroProse
14	-	Es lebt	ROM-Point
15	10	Diablo	Blizzard Entertainment
16	-	Dark Colony	Gametek
17	19	Theme Hospital	Bullfrog
18	-	Comanche 3	NovaLogic
19	12	Atlantis	Cryo
20	11	X-COM Apocalypse	MicroProse

MAX Montezuma

Der Fluch der Azteken

GEHEIMNISVOLLE 3D-ABENTEUER



Wenn Sie die Pyramide hinter sich gelassen haben, geht es erst richtig los. Spielen Sie in über 500 Innen- und Außenszenen.



Dieser Azteke führt nichts Gutes im Schilde. Treffen Sie mehr als 150 lebensecht animierte 3D Charaktere.



Ohne die perfekte Raum-Ausleuchtung würden Sie ständig vor die Wand laufen. Bewundern Sie in Echtzeit berechnete Lichtquellen (Point, Spotlight, Planar).



Keine Raketenwerfer, keine Ketten-sägen! Untermauern Sie Ihre Wünsche mit familienfreundlichen Argumenten.



Nur echte Abenteuerer können die Luft lange genug anhalten, um nervenzerfetzende Unterwasser-szenarien zu bestehen.

10 Jahre

SOFTWARE 2000



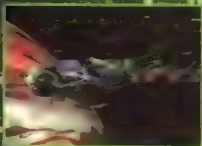
FLYING SAUCER



ERLEBEN SIE EINE SPANNUNGSELADENE STUNDE
In 22 verschiedenen Missionen können Sie Ihr Geschick beweisen



„WERDEN SIE ZUM ALPTRAUM ALLER CAMPER!
Verfügen Sie über die Macht von 8 Zusatzmodulen



RETEN SIE DIE ERDE VOR DER INVASION
Fast allein gegen Aliens und Geheimorganisationen



FLIEGEN SIE IHRE MISSIONEN ZU HISTORISCHEN ORTEN ZU JEDER TAGESZEIT
Area 51, Gizeh, Bermuda Dreieck, Area 13

... INVASION AUS DEM ALL ... NEWSFLASH ...



10 Jahre

SOFTWARE 2000



Messiah

Das Ende ist nah

Shiny Entertainment bereitet mit Messiah sein zweites PC-Spiel vor. Nach zwei Jahren, die vornehmlich aus Schreibtischdienst und Pressearbeit bestanden, legt Dave Perry bei diesem Titel wieder selber Hand an. Wir machten uns auf die beschwerliche Reise zum kalifornischen Urlaubsressort Laguna Beach.

Obwohl Shiny Entertainment mit MDK erst ein Spiel für den PC veröffentlicht hat, reißt der Hype um das kalifornische Kleinunternehmen nicht ab. Beide Spiele waren Hits, bekamen durchweg gute Bewertungen und machten Firmengründer Dave Perry zu einem der beliebtesten Coverboys der Industrie. Sicherlich ist dieser Rummel um Shiny aufgrund der Produktqualität teilweise gerechtfertigt, und Perry verfügt über die nötige Portion jugenhaften Charmes, der ihn aus der Masse langweiliger Computerfreaks hervor-

hebt. Andererseits ist dies auch ein klarer Indikator dafür, daß in unserer Branche nach so vielen Jahren immer noch verzweifelt nach innovativen Erlösertypen gesucht wird. Darüber ist sich auch Dave Perry völlig im klaren und geht in der ihm presse-seits zugewiesenen Rolle voll und ganz auf. Insofern ist der Titel des neuesten Projekts Messiah ein Resultat gesunden Selbstbewußtseins und einer Prise begründeter Arroganz. "Der Polygonkrieg ist endgültig vorbei", meint Perry. „Während andere Firmen mit 300 bis maximal 600 Polygonen pro Charakter arbeiten, liegt die Grenze bei uns bei 500.000. Wir sind dem Rest der Industrie um zwei Jahre





Sie schlüpfen bei Messiah in die Rolle des Engelchens Bob, das die Welt vor den Schergen der Finsternis beschützen muß.



Shiny Entertainment legt beim grafischen Design viel Wert auf feine Texturen, damit sich die Levels voneinander unterscheiden lassen.

voraus. Jetzt werden alle anderen wieder einmal unsere Technologien kopieren müssen, weil ihnen selbst nichts Gescheites einfällt."

Formenwandler

Moment mal! 500.000 Polygone? Selbst ein klar definierter und grafisch einwandfreier Charakter wie Tomb Raiders Lara Croft kommt mit ca. 300 prima aus. Der Unterschied liegt laut Perry und seinem

Charaktere bezieht) beschreibt alle Technologien, die Besitzern älterer Rechner das Leben erleichtern sollen. Computerspiele werden auf einer Reihe von Rechnern mit unterschiedlichster Geschwindigkeit und Speicherkapazität gespielt. Zwischen einem 486er und einem Pentium liegen Welten, und kaum ein Spiel läuft auf beiden Modellen zufriedenstellend. Messiah erkennt die Leistungsstärke eines Rechners und verändert die



Noch sind in dieser Version keine Gegner zu erkennen. Später wird es allerdings vor furchterregenden Dämonen des Teufels wimmeln.

„Alle alternativen 3D-Engines, die wir für Messiah in Betracht zogen, waren entweder ein Resultat von Faulheit oder von Dummheit.“

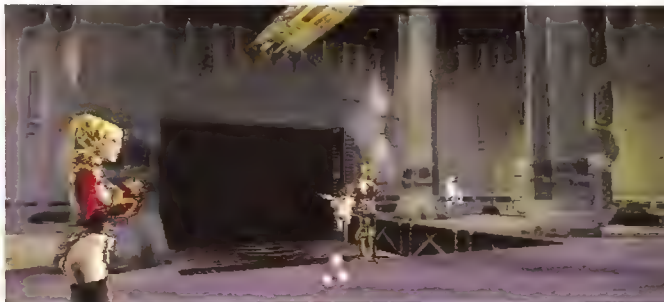
Michael Persson, Lead Programmer

enthusiastischen Design-Team in der „Scalability“. Dieses wichtig klingende Wort (nicht zu verwechseln mit „Scaling“, das sich auf die zunehmende Grobpixeligkeit gezoomter

Polygonzahl in Echtzeit. Diese Technik basiert auf der Tatsache, daß Polygone nur dann sichtbar sind, wenn die Figur auf dem Bildschirm stillsteht. Bewegt sie sich hingegen,

überlappen die Polygonstrukturen und verwischen – eine optische Illusion, die einen perfekten Körper vortäuscht. Die Modelle in Messiah werden nicht als polygonale Masse, sondern als Form gespeichert. Erst wenn der Charakter sich bewegt und somit eine Animationsphase auslöst, werden die Polygone generiert. Auf diese Weise läuft das Spiel auf allen Computern mit der gleichen Bildrate,

wenn auch in unterschiedlichen Detailstufen, d. h. je leistungsfähiger ein Computer, desto größer der Grafikzugewinn. Allerdings sollten wir nicht sofort Lobgesänge anstimmen. Ob sich dieses neue System tatsächlich auf handelsüblichen Computern in der von Perry beschriebenen Form auswirken wird, muß sich erst herausstellen. Diese klare und detaillierte Darstellung der Spielfiguren





Eines der wenigen Bilder, auf denen schon mehr Figuren zu erkennen sind. Manche Charaktere sollen über bis zu 500.000 Polygone verfügen.



Aufgrund seiner geringen Flugfertigkeiten muß Bob ab und zu eine etwas unelegantere Art der Fortbewegung wählen...

eröffnet eine Reihe weiterer Möglichkeiten. Beispielsweise sind nun realistische Darstellungen menschlicher Haut und Gelenke kein Problem mehr. Und so tummelt sich auch jede Menge Halb nacktes in Messiah, darunter eine Prostituierte in typischer Arbeitskluft und andere spärlich bekleidete Individuen. Zur besseren Veranschaulichung verweisen wir auf die Reportage auf unserer Cover-CD, in der Dave Perry und seine Designer dies anhand von Beispielen erklären.

Here comes Bob

Sowohl die Story als auch die visuelle Präsentation von Messiah läßt sich geradezu perfekt mit einem Wort beschreiben: „bizarr“. Das semi-religiöse Leitmotiv dient lediglich zum Erregen von Aufmerksamkeit und ist in dieser Hinsicht sehr erfolgreich. Der Hauptcharakter ist Bob, ein pummeliges Engelchen, das in einem biochemischen Labor

entstanden ist. Der Grund dafür ist der ständig eskalierende Konflikt zwischen Himmel und Hölle. In Shinys Fantasy-Szenario können weder die Guten noch die Bösen direkt in das Geschehen auf der Erde eingreifen. Erst wenn die sieben Siegel der Apokalypse gebrochen sind, kann die finale Schlacht um das Seelenheil der Menschen beginnen. Bedauernswerterweise muß hierzu die ganze Erde als Schlachtfeld herhalten, also werden alle Menschen kurzfristig ins Nirwana befördert, während die omnipotenten Mächte die Sache unter sich ausmachen.

Der Himmel hat da allerdings einen kleinen Vorteil: Nach jedem Siegelbruch wird das Böse ausgelöscht, was wiederum Beelzebubs Fan-Basis erheblich schrumpfen läßt. Logisch, daß er das nicht so ohne weiteres hinnehmen kann. Und siehe da, trotz aller himmelseitigen Vorsichtsmaßnahmen ist es Luzifers Schergen ir-

gendwie gelungen, einen apokalyptischen Vorboden auf die Oberfläche zu beamen, um den Weltuntergang schon mal gründlich vorzubereiten. Ergo kontert die Dreifaltigkeit mit einem eigenen Söldner, nämlich Bob. Um seine Glaubenszugehörigkeit zu demonstrieren, wird Bob in typischer Himmelsmanier geschaffen:

klein, blond und pummelig, mit Flügeln und prallen Pommes. Und was kann dieses flatternde Weichei tun, um den Weltuntergang zu verhindern? Einiges!

Racheengel

Bob selber ist – dem gescheiterten Microsoft-Programm

Hauptfiguren

Obwohl sich Messiah noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet, konnten wir schon einen Blick auf die ersten Charakterstudien werfen. Hier eine kleine Auswahl...

Ein Dicker Luzifers, der unsern kleinen Engel das Leben zur Hölle machen möchte.



Bob ist der strahlende Held von Messiah, er muß gegen die Mächte der Finsternis kämpfen.

Die Chots sind ebenfalls Abgesandte der Unterwelt.



Polizisten wie dieser könnten Bob zur Seite stehen.



Wie sich die Prostituierten in das Spielgeschehen eingliedern werden, ist noch nicht ganz klar.

Intel
MMX

Virtua Fighter 2. Jetzt endlich für PC-CD-ROM.

Virtua Fighter 2

akira yuki

größe: 1,80 m

gewicht: 79 kg

augenfarbe: braun

nationalität: japan

beruf: kung fu lehrer

kampfstil: hakkyoku-ken/faust technik

besondere kennzeichen: extreme schnelligkeit,

pure aggression

sein spiel: virtua fighter 2 pc

勁不在力、
在巧

KNALLHART

infos auch im internet: <http://www.sega-europe.com>



akira

sarah

jacky

wolf

jeffry

kage

lion

pai

lau

shun

dural

SEGA PC

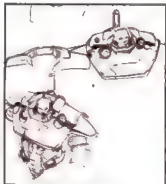
pentium
processor

90 MHz+ WINDOWS 95
CD-ROM

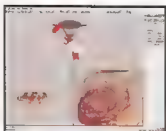
gleichen Namens nicht unähnlich – eher einseitig und nutzlos. Einer seiner wenigen Vorzüge liegt in seiner Flugfähigkeit. Und auch damit ist es nicht allzuweit her. Er kann sich mit Mühe und Not in der Luft halten, sobald er aber mit dem Flügelschlagen aufhört, ereilt ihn die Erdanziehung-

Startphase

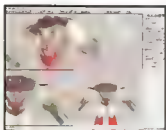
Zu Beginn eines Projektes wird auch bei Shiny erst einmal mit Papier und Bleistift gearbeitet. Danach werden die Figuren mit 3D Studio Max gerendert, damit sich das Team über den generellen "Look" einig werden kann.



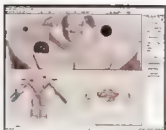
Auf dem Papier entworfen,...



...landen die Figuren dann...



...beim Computergrafiker, der...



...ein Drahtgittermodell erstellt.



Shiny ist sich noch nicht sicher, ob der Spieler die gewünschte Perspektive selbst einstellen soll bzw. darf.

kraft wieder. Nostalgiker werden sich vielleicht noch an den Atari-Klassiker Joust erinnern, in dem sich auf Straußenvögeln platzierte Ritter aeronautisch duellierten: Messiah basiert auf dem gleichen Flugmodell. Auf das Leveldesign hat das allerdings dramatische Auswirkungen. Hier müssen nämlich nicht nur Länge und Breite, sondern auch die Höhe berücksichtigt werden. Bob hat allerdings noch eine andere Fähigkeit: Er kann von jeder Kreatur, die er sieht, Besitz ergreifen und den so Besessenen wie eine Marionette steuern. Das eröffnet natürlich ganz andere Perspektiven, und so fightet sich der Gottesbote durch zahlreiche Levels auf der Suche nach dem Diener der Finsternis und den sieben Siegeln der Apokalypse. Unser harmlos anmutendes Engelchen ist daher auch nicht viel besser als sein dämonischer Gegenspieler.

Mit dem Bruch der sieben Siegel ist nämlich der Weg frei für Armageddon. Das mag zwar dem einen oder anderen Christen ganz gut in den Kram passen, aber vielleicht hätten die paar Milliarden Buddhisten, Hindus und Agnostiker gerne ein bißchen weitergelebt...

Hieb- und stichfest

Wieviel Levels in der endgültigen Version enthalten sein werden, steht noch nicht fest. Die Anzahl der spielbaren Charaktere wird bei etwa 20 liegen. Momentan konzentriert sich Shiny voll und ganz auf den technologischen Aspekt, Leveldesign kommt erst viel später. 3D-Karten- und Multiplayerunterstützung sind ebenfalls geplant. Für die Waffen hat man sich in erster Linie auf Projektile, d. h. Pfeile, Armbrüste und Harpunen festgelegt. Die haben den Vor-

teil, daß man den Erschöpfungsgrad eines Gegners anhand der in ihm steckenden Holz- und Eisenwaren problemlos erkennen kann. Aber auch modernere Geschosse sollen Einzug in das Spiel finden. Messiah, mit dessen Fertigstellung nicht vor Sommer nächsten Jahres zu rechnen ist, setzt die noch junge Shiny-Tradition, hochwertige und bahnbrechende Produkte zu entwickeln, augenscheinlich fort. Außerdem arbeitet man im Strandbüro in Laguna Beach an Fly-by-Wire (Bericht in diesem Heft) und dem obligatorischen Multiplayer-Titel namens Solitary. Ein weiterer Titel – Wild Nine's – entsteht zur Zeit für die Playstation, hat aber gute Chancen, umgesetzt zu werden.

Markus Krichel ■

Viewpoint

Messiah erinnert beim ersten Hinsehen eher an einen Fellini-Film als an ein Computerspiel. Eine bizarre Story in einer neoklassischen Spielumgebung mit einem kleinen Engel als Hauptcharakter, der sich als Erlöser oder Zerstörer der Menschheit entpuppen könnte. Sollte es Shiny tatsächlich gelingen sein, eine Spielhandlung zu schaffen, die zum Nachdenken anregt? Auch visuell wurden höchste Maßstäbe angesetzt. Eine beeindruckende neue Grafiktechnologie erlaubt Charaktermodelle in höchster Detailsstufe. Das haben wir zwar schon oft gehört, aber diesmal stimmt's tatsächlich.



CREDITS

Genre	3D-Action
Hersteller	Shiny Ent.
Beginn	März 1997
Status	35 %
Release	2. Quartal 98

PERSONALIEN

Dave Perry und fünf weitere Designer

FEATURES

Bis zu 500.000 Polygone pro Charakter, ungewöhnliche Handlung

SupraExpress 56e und 336e: nicht nur für Surfer.

Damit sind Sie jetzt vom Start weg rekordverdächtig schnell und kostensparend im Internet unterwegs. Dank neuester K56Flex Technologie und bis zu 56.000 bps. Und im Gegensatz zu ISDN – ohne Zusatzkosten oder spezielle Anschlüsse. Dafür offerieren unsere Modems als voll ausgestattete Daten- und Fax-Modems alles, was das Herz begehrt: Anrufbeantworter, Online-Verbindung und jede Menge Software. Natürlich sind Sie auch abwärts kompatibel zu allen heutigen Modems & Standards und über Flash BIOS Technologie zukunftssicher und einfach aufzurüsten.

Genauere Infos über unsere Modems bzw. alle Produkte von Diamond erhalten Sie jetzt bei unseren Profi-Partnern oder via Internet.



SupraExpress 56e



Bahn frei
für's Internet.
Die super-
schnellen
SupraExpress
Modems
sind da.

SupraExpress 336e Vx

- Internete bis 33,6 kbps
- Faxmodem
- Gleichzeitiges Tele-
Belieren und
Datenübertragung (ASVD)
- Vorbereitet für
Videokonferenzen (V.80)



SupraExpress 56e

- High-Speed Modem, High-Speed Surfer im Internet
- Vorkommutiert für Video-
Konferenzen
- MicroROM für einfachste
Software-Updates
- Abgestimmt auf neueste
Modem-Technologie

Actebis Computerhandelsges.

D-Tel.: +49-2921-99-0
D-Fax: +49-2921-99-3399
A-Tel.: +43-1-2788282-0
CH-Tel.: +41-1-7457273

Computer 2000

D-Tel.: +49-89-7494-0
D-Fax: +49-89-7494-1100
A-Tel.: +43-1-48801-0
CH-Tel.: +41-1-7991752

Astra Datentechnik GmbH

D-Tel.: +49-2233-6878-0
D-Fax: +49-2233-6878-162
Frank & Walter Comp. GmbH
D-Tel.: +49-531-2118-80
D-Fax: +49-531-2118-189

Macrotron Distribution GmbH

D-Tel.: +49-89-4208-0
D-Fax: +49-89-4208-162
Peacock AG
D-Tel.: +49-2957-79-0
D-Fax: +49-2957-79-9291



Accelerate your world.

Keine andere Serie spiegelt die Entwicklungen in der Spieleindustrie so deutlich wider wie Sir-Techs Bestsellerserie Wizardry. Von seinen Anfängen als erstes grafisches Dungeon-Spiel bis hin zu den 3D-Welten in Crusaders of the Dark Savant begeisterte Wizardry Rollenspieler in aller Welt. Zeit für Wizardry 8!



Wizardry 8

A New Beginning

Totgesagte leben bekanntlich am längsten, und diese Binsenweisheit gilt auch für Spielegenres. Das Rollenspiel, einst das Vorzeigeprodukt für anspruchsvolle Computerunterhaltung, wurde in der jüngsten Vergangenheit von einer nicht enden wollenden Flutwelle aus 3D-Shootern und Echtzeitstrategiespielen ins Abseits gedrängt. Die Zukunft des Rollenspiels sieht jedoch wieder rosig aus. Firmen, die sich mit Spielen dieses Genres einen Namen gemacht haben, programmieren eifrig an Sequels ihrer bekannten Klassiker: Ultima Online und Ultima 9, der sechste Teil der Might and Magic-Serie und natürlich Sir-Techs Wizardry 8, die Serie, die vor 17 Jahren mit Proving Ground

of the Mad Overlords auf dem Apple II begann.

Ein Jahr Wartezeit

Wizardry 8 hat noch eine geschätzte Entwicklungszeit von einem Jahr vor sich. Die Handlung lehnt sich direkt an die beiden Vorgängerprodukte Bane of the Cosmic Forge und Crusaders of the Dark Savant an. Sie treffen u. a. auf die T'rang und den Dark Savant aus Lost Guardia sowie eine Menge neuer Charaktere. Sir-Tech weist jedoch deutlich darauf hin, daß eine Vorkenntnis der früheren Teile nicht notwendig ist. Die neue, von Sir-Tech entwickelte 3D-Grafik-Engine bringt das in Ehren ergraute Rollenspiel auch grafisch auf

den neuesten Stand. Allen gegenteiligen Behauptungen zum Trotz wurde hierfür nicht die Game Engine des Adventure-Spin-Offs Wizardry: Nemesis benutzt. Die Engine verfügt

über denselben Entwicklungsstand wie vergleichbare Neuentwicklungen im 3D-Action-Sektor: dynamische Spielumgebung, echtes 3D und realistische Licht- und Schatteneffekte.



Sehenswerte Rendersequenzen erzählen bei Wizardry 8 die Story - der „Multimedia-Anteil“ wird allerdings eher gering ausfallen.

Ansonsten liefert Wizardry 8 die selbe echte Experience, für die es unter Rollenspielern bekannt wurde. Alle Features der vergangenen Teile wurden berücksichtigt, und eine Reihe neuer Funktionen kamen hinzu. Charaktere werden entweder vom Spieler oder auf Wunsch automatisch vom Computer generiert. Ebenso wie bei den Vorgängern kann eine Abenteurergruppe aus maximal sechs Mitgliedern unterschiedlicher Klassen bestehen. Mindestens eine neue Charakterklasse und eine Reihe von Attributen werden hinzukommen. Außerdem können bereits existierende Charaktere aus Crusader of the Dark Savant und Wizardry Gold importiert werden. Zwischendurch gesellen sich diverse Nichtspieler-Charaktere zu Ihrer Gruppe, wodurch sich die Gesamtzahl der kontrollierbaren Charaktere auf acht erhöht.

Charaktere mit Attitüde

Um die Spielfiguren und den Spielablauf etwas lebhafter zu gestalten, können ihre Grup-

penmitglieder mit Persönlichkeitsmerkmalen behaftet werden, d. h. sie kommunizieren untereinander und mit der Spielumgebung. Hierbei wurde größter Wert auf Differenzierung gelegt, d. h. Zauberer reden schlaue daher, während Eidechsenmenschen dummes Zeug brabbeln. Schlachten werden immer Zug um Zug ausgetragen, dennoch ist es das Kampfsystem, das die meisten Veränderungen erfahren hat. Es ist nun möglich, Auseinandersetzungen über größere Distanzen auszutragen, wodurch insbesondere Zaubersprüche effektiver werden. Angriffe können nun auch von allen Seiten erfolgen. Das Magiesystem entspricht größtenteils dem von Wizardry 7, wobei natürlich eine Reihe neuer Zaubersprüche hinzukommen werden.

Anfänger willkommen

Sir-Tech, wie jedes andere Unternehmen, kann es sich nicht mehr leisten, ein Rollenspiel zu veröffentlichen, das sich nur an



Wizardry 8 wird zwar einsteigerfreundlicher gestaltet werden, aber dennoch über Features für Fortgeschrittene verfügen.

Viewpoint

Seit 1981 gibt es die Wizardry-Serie bereits, und sie hat seit dem Hunderttausende von Spielern in ihren Bann gezogen. Mit dem achten Teil wird eine neue Ära eingeleitet. Eine superbe 3D-Spielumgebung, komplexe Story und unterschiedliche Handlungsfäden, kombiniert mit klassischen Rollenspiel-Elementen wie Gruppenbildung, Charaktergenerierung und Magie sollten Fans Hoffnung auf die Wiederbelebung ihres Lieblingsgenres geben.

die ständig schrumpfende Gruppe fanatischer Fans wendet. Einsteigerfreundlichkeit ist daher angesagt. Charaktergenerierung kann automatisiert werden, der Computer übernimmt auf Wunsch die Kontrolle über Gruppenmitglieder, und in der neuen 3D-Umgebung wird sich auch ein Anfänger schnell zurechtfinden. Das soll nicht bedeuten, daß Wizardry 8 den Zusatz „light“ erhalten wird. Die Optionsvielfalt erlaubt einstellbare Schwierigkeitsgrade und Komplexitätsstufen. Diverse

Handlungsverzweigungen und Sub-Guests erhöhen den Funktions- und die Wiederspielbarkeit. Sir-Tech gehört zu den wenigen Spielefirmen, die nicht blindlings neuen Trends folgen, und man versucht immer, seiner Linie treu zu bleiben. Dennoch rennt man dem ganz großen Kassenerfolg immer noch hinterher. Der sympathischen Truppe um Firmengründer Robert Sirotec wäre ein Hit wirklich zu gönnen.

Markus Krichel ■

CREDITS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Sir-Tech
Status	60% fertiggestellt
Release	2. Jahreshälfte '98

FEATURES

Gruppenbildung, Import-Charaktere aus Wizardry 7 und Wizardry Gold



Die neue Engine erlaubt dem Spieler, entweder in Echtzeit oder rundenbasiert zu spielen. Im kleinen Fenster erkennen Sie, daß Lothax die Möglichkeit hat, anzugreifen, zu zaubern, sich zu verteidigen oder wegzulaufen.

Fly-By-Wire

Ferngesteuert

Mit Fly-by-Wire betritt Shiny Entertainment die Arena der Flugsimulationen. Die Idee für die Simulation eines ferngesteuerten Hubschraubers entstand nach wiederholten Crashlandungen des firmeneigenen Helis und den daraus resultierenden Reparaturrechnungen.

Shiny Entertainment hat ein klar definiertes System, wenn es um neue Produkte geht: Wer eine gute Idee hat, darf drei Monate daran arbeiten. Danach nehmen die restlichen Mitarbeiter die Demo in die Mangel und entscheiden über ihr weiteres Schicksal. Dabei fällt einiges der strengen Kritik der Kollegen zum Opfer. Eines der Spiele, das gute Chancen hat, das Licht der

Spielowelt zu erblicken, ist Fly-by-Wire. In diesem quirligen Quasi-Flugsimulator steuert der Spieler einen Helikopter. Das ist an sich noch nichts Besonderes, allerdings handelt es sich dabei um einen ferngesteuerten Helikopter! Keine komplizierte Instrumentierung, keine militärischen Konflikte, kein physikalisches Lehrbuch neben dem Computer – stattdessen Flug- und Spielspaß pur.



Aus welchen Perspektiven gespielt wird, steht noch nicht fest.



Dieser Helikopter wird wahrscheinlich nicht ins Spiel übernommen.



Schon in der frühen Version sind Details wie Abgaswolken erkennbar.

Crash Course

Die Idee für diese Simulation einer Simulation kam den Shiny-Designern bei der Ausübung ihres Hobbys. Alles, was fliegt und ferngesteuert werden kann, findet bei den Designern größtmöglichen Anklang. Der Nachteil: Ein Flugfehler, und der Mini-Heli crashet erbarmungslos in den Boden. Der Sachschaden eines solchen Luftunglücks kann bis zu 1.000 Dollar, manchmal sogar mehr betragen. Was liegt also näher, als ein Spiel daraus zu machen?

Der Spieler steuert den Helikopter entweder mit einem Joystick oder einer speziell für Fly-by-Wire hergestellten Fernbedienung, die am Joystick-Port angeschlossen wird. Mit der linken Hand kontrolliert man Steig- und Sinkflug, mit der rechten wird gesteuert. Das ist kompliziert, als es sich anhört, da der nicht besonders aerodynamische Heli konstant in einer



Vorsicht! Fly-by-Wire befindet sich noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase, d. h. die Optik kann sich noch komplett verändern.

stabilen Flugposition gehalten werden muß. Ansonsten – CRASH!

Landeerlaubnis

Fly-by-Wire ist in erster Linie ein Geschicklichkeitsspiel, und obwohl Shiny sich über das endgültige Design noch nicht im klaren ist, werden höchstwahrscheinlich keine Luftgefechte simuliert werden. Stattdessen steuert man den Hubschrauber durch diverse Hinderniskurse. Zunächst sind das relativ leichte Übungen. Man fliegt durch zwei Stangen, landet und kassiert seine Punkte. Anschließend müssen neue und immer kompliziertere Hürden genommen werden. Sie bringen Ballons zum Platzen, fliegen Achterfiguren oder landen auf einem mobilen Heliport, wie beispielsweise auf der Ladefläche eines Pick-Up-Trucks.

Über die Anzahl der Parcours hat man sich noch keine allzu großen Gedanken gemacht. Es steht jedoch schon fest, daß dem Spiel ein Editor zum Design eigener Kurse beigelegt werden wird. Außerdem sind Wettbewerbe geplant, und auf

einer speziellen Fly-by-Wire-Webseite dürfen die handgemachten Herausforderungen ausgetauscht werden. Zur Zeit wird nur ein einziges Modell geflogen, weitere werden aber folgen. Upgrades oder Geld für neue Modelle oder Extras verdient man sich mit herausragenden fliegerischen Leistungen. Die detaillierte 3D-Umgebung in einer parkähnlichen Spielumgebung läßt keine Wünsche offen. 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt, und auch ein Multiplayermodus soll nicht fehlen. Die endgültige Entscheidung über das Design von Fly-by-Wire wird in den kommenden Wochen fallen. Bis zur Fertigstellung werden wir Sie wie immer mit neuen Screenshots, Design-Specs und sonstigen Infos versorgen.

Markus Krichel ■

CREDITS	
Genre	Flugsimulation
Hersteller	Shiny Entertainment
Status	20%
Release	nicht bekannt
FEATURES	
Simulation eines Mini-Hubschraubers	



NEXT DIMENSION. SAMSUNG CD-ROM-DRIVE.

Erleben Sie ein neues Zeitalter der Datenkommunikation – mit den neuen CD-ROM-Laufwerken von SAMSUNG. Bis zum 24fach-Höchstgeschwindigkeits-Drive bieten sich Ihnen völlig neue Dimensionen des schnellen Datentransfers. Ganz zu schweigen von den anderen Vorteilen der SAMSUNG CD-ROM-Drive-Familie: Abspielmöglichkeit von 8- und 12-cm-CDs, CD-RW kompatibel, Atapi-Schnittstelle und höchste Datentransferraten durch CAV, optimiert für PC-DOS, MS-DOS, Windows 3.1, Windows 95 und Windows NT, Starttaste und Lautstärke-

regler, elektrische Schublade geeignet für horizontalen und vertikalen Einbau, etc. SAMSUNG CD-ROM-Drive: schnell, flexibel, ausgezeichnet – in den Zeitschriften PC-Welt und Chip. Die Innovation. SAMSUNG.

CHIP Urteil
sehr gut

Die CHIP
Empfehlung
9 CD-ROM-Laufwerke
im Test
9/97

CD-ROM-LAUFWERKE
TOP 5
PLATZ 3
In-Speicher: 100
Schnittstelle: SCSI-2000 (CDDMA)

SAMSUNG
ELECTRONICS

Jagged Alliance 2

Soldiers of Fortune



Sind wir im falschen Film gelandet? Alle mit roten Hemden werden ausgeschaltet. Verdammte, Jim, die Leute brauchen einen Arzt! Vermutlich haben sich die Programmierer aber doch nicht an Raumschiff Enterprise orientiert.



Selbst mit unterirdisch hausenden Mutanten muß man sich rumplagen – das wird gleich der Gewerkschaft gemeldet. Jagged Alliance 2 bietet diesmal also wesentlich abwechslungsreichere Missionen.



Sobald Sie eine Behausung betreten, kommt ein kleiner Dachdecker und demoniert die Ziegel. Auf diese Weise kann im Inneren von Gebäuden gekämpft und taktiert werden.

Sir-Techs Söldner sind wieder auf dem Vormarsch. Mehr als zwei Jahre nach der Veröffentlichung von *Deadly Games* gehen die kurzgeschorenen Mercenaries wieder auf Eroberungszüge.

Es geht wieder auf Weihnachten zu, wie man an den großen Zahlen hinter den Spielzetteln erkennen kann. Auch Sir-Tech macht hier keine Ausnahme, obwohl eine Verschiebung von Jagged Alliance 2 auf März nächsten Jahres nicht auszuschließen ist. Am bewährten Spielprinzip hat sich auch in der zweiten Auflage nicht viel geändert. Sie stellen ein Team aus erfahrenen Söldnern zusammen, planen Ihre Strategie und senden die verwegene Truppe durch die desolate Umgebung von einer Stadt zur nächsten. Zwischendurch tauchen Sie in Minenschächte ab und sorgen im Untergrund für Ordnung. Doch selbst nachdem Sie die feindlichen Soldaten aus dem Weg geräumt haben, empfiehlt es sich, die AK47 im Anschlag und den Handgranatening zwischen den Zähnen zu halten – die unterirdischen Labyrinth hallen nämlich noch einige Überraschungen parat.

Ich Tarzan, du tot

Der grafische Look von Jagged Alliance wurde komplett überarbeitet und erstrahlt nun in feinstem HighColor-Modus. Sie treffen auf über 50 verschiedene Charaktere, die sich in Sprache, Körperbau und Altklode deutlich voneinander unterscheiden. Offensichtlich erstaunt von der Tatsache, daß sie nicht nur grunzen, sondern auch sprechen können, plappern ihre Kämpfer selbstbewußt drauflos, wozu ihnen von der Program-

mierung ein beachtlicher vokabularer Fundus zur Verfügung gestellt wurde. Auch das Erstellen eigener Charaktere ist mit dem komplexen Charaktersystem kein Problem. Ob Sie im furiosen Echtzeittempo oder gemächlich der Reihe nach vorgehen wollen, bleibt Ihnen selber überlassen. Ihre Söldner kriechen, springen, klettern und ducken sich gehorsam, solange die Kohle stimmt und die Städte nicht ausgehen. Zur Unterstützung ihrer sündhaft teuren Spezialtruppe können Sie nun Luftunterstützung anfordern oder sie in selbstgesteuerten Fahrzeugen über das Schlachtfeld kurven lassen. Für die Untergrund- und Nachtmissionen stehen Arsenalneuer Ausrüstungsgegenstände bereit. Außerdem können Sie jederzeit Rat bei Wissenschaftlern einholen oder zur schnelleren Erkundung der Umgebung einen eingeborenen Führer anheuern. Das Gameplay ist nicht-linear, daher können Sie die Spielumgebung in Ruhe erforschen und ihre Strategien gründlich planen, bevor Sie zum Halali blasen. Netzwerk-, Modem- und Internetplay wird unterstützt, und Sir-Tech empfiehlt einen P133, um in vollen Genuß der neuen Engine zu kommen.

Markus Krichel ■

RELEASE

Genre **Strategie**

Hersteller **Sir-Tech**

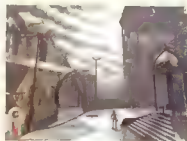
VERÖFFENTLICHUNG
Weihnachten 1997



Die Rückseite für Ihre CD-Hülle befindet sich auf Seite 250.

Die Highlights dieser CD-ROM

Die folgenden Demoversionen befinden sich ausschließlich auf der PC Games-Ausgabe für DM 9,90. Die Käufer der Plus-Variante für DM 19,80 finden auf ihrer CD-ROM die Vollversion von Earthworm Jim.



DARK EARTH: Spannendes Action-Adventure von Kalisto.



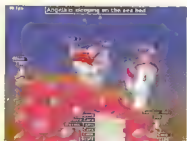
G-POLICE: 3D-beschleunigtes Actionspiel von Psygnosis.



VIRTUA FIGHTER 2: Segas erstklassiges Spielhallen-Prügelspiel.



INCUBATION: Rundenbasiertes Strategiespiel von Blue Byte.



WORMS 2: Team 17s witziger Nachfolger zu Worms.



SHADOWS OF THE EMPIRE: Actionspiel von LucasArts.



MASS DESTRUCTION: Knallharte Panzer-Action von BMG.



MONSTER TRUCKS: Rasantes Off-Road-Rennspiel von Psygnosis.

Sie flogen diese
Sie flo
Sie flogen solche
Sie floger

Irgendwie

Bald nehmen Sie keine Befehle mehr entgegen - bald hört alles auf Ihr Kommando. Als oberste Gewalt brauchen Sie taktisches Feingefühl und eisernen Autorität. I-WAR - die galaktische

ocean



PARTICLE
SYSTEMS

Jäger,
gen jene Jäger
Jäger,
immer Jäger.

blöd, oder?



ie jedoch mehr als Mut und Kampfgeschick. Geht es um die Treffsicherheit auch strategische Brillanz,
Herausforderung. Ab November 97* in diesem Sternmagazin.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

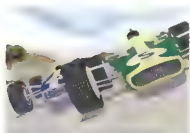
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.de>



Beim Start offenbart sich die erste große Schwierigkeit: Mit den heckgetriebenen Boliden muß sehr behutsam umgegangen werden.

Grand Prix Legends

Auf Nostalgie-Kurs



Ohne Spoiler über Stock und Stein – so wurden 1967 Rennen ausgetragen.



Vor einem Rennen wird der Kurs ausführlich vorgestellt.

Langsam gerät die Entwicklung im Sektor Rennsimulationen außer Kontrolle. Es gibt kaum einen Hersteller, der sich momentan nicht mit den Themen Tourenwagen, Rallye oder Formel 1 auseinandersetzt. Die Anzahl der Spiele, in denen man sich hinter ein Lenkrad klemmen muß, nimmt mittlerweile erschreckende Ausmaße an.

Papyrus zählt das Pferd jedoch von einer ganz anderen Seite auf. In Grand Prix Legends wird nicht die moderne Formel 1 simuliert, sondern der klassische Motorsport. Sie werden zurückversetzt in das Jahr 1967, als Piloten wie Graham Hill und Jackie Stewart die Weltmeisterschaft unter sich ausmachten.

Bei der Entwicklung konnte sich Papyrus voll auf die Fahrphysik konzentrieren, denn die Boliden konnten den jeweiligen Strecken nur grob angepaßt

dem Gaspedal umgehen muß – sonst bricht das Heck gradenlos aus. Wenn das Fahrzeug erst einmal ins Schleudern gerät, muß man umgehend reagieren und es mit sanften Lenkbewegungen wieder stabilisieren. Spielt man Grand Prix Legends mit einem Lenkrad, so kommt man in den Genuß eines einmaligen Fahrgefühls – sollten bis zum Erscheinungstermin Lenkräder mit Force Feedback erhältlich sein, so wird Papyrus sich um eine Unterstützung bemühen.

werden – Front- und Heckspoiler gab es beispielsweise noch gar nicht. Auch den Getriebeübersetzungen schenkte man wenig Beachtung. Die Rennen werden bei Grand Prix Legends deshalb, wie es damals üblich war, durch das Talent und Können der Piloten entschieden. Es wird aber dennoch die Möglichkeit geben, kleinere Modifikationen an Stoßdämpfern und Motor vorzunehmen – auch die Reifenwahl bleibt dem Spieler überlassen und kann eine entscheidende Rolle im Kampf um die Spitze spielen.

Halsbrecherische Kurven

Auf der ECTS bekamen wir Gelegenheit, ein paar Testrunden in Monza zu drehen. Wer einmal Grand Prix 2 gespielt hat, wird die Unterschiede zum neuen Kurs schon nach kurzer Zeit feststellen. Der Streckenverlauf wurde in den vergangenen Jahrzehnten deutlich verändert, halsbrecherische Kurven entschärft. Die Wagen kombinieren satte Motorleistung mit antiker Straßenlage, so daß man vor allem bei schnellen Lastwechseln sehr vorsichtig mit

Apropos Unterstützung: Papyrus hat sich dazu entschlossen, 3D-Beschleunigerkarten via Direct3D anzusprechen, d. h. es wird sich zwar ein deutlicher Geschwindigkeitsgewinn bemerkbar machen, auf weichgezeichnete Texturen und andere Effekte wird jedoch weitgehend verzichtet. Die hochauflösende Grafik sorgt aber auch ohne diese Finessen für packende Atmosphäre. Vor allem den Rennwagen wurde sehr viel Aufmerksamkeit geschenkt, um eine möglichst akkurate Präsentation zu gewährleisten.

Erscheinen soll Grand Prix Legends eigentlich noch vor Weihnachten. Ganz sicher ist man sich allerdings nicht, denn das Produkt wird laut Papyrus erst auf den Markt kommen, wenn die Designer nichts mehr daran auszusetzen haben.

Oliver Menne ■

RELEASE	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Sierra
VERÖFFENTLICHUNG	
1. Quartal 1998	



Das Rennen aus der Sicht des Fahrers. Am Cockpit werden allerdings noch einige grafische Veränderungen vorgenommen.

POLICE QUEST SWAT 2

November 1997

SIE SIND DIE GEISEL IHRER NERVEN...



Jagen Sie Verbrecher durch 30 hochspannende Szenarien in und um Los Angeles.



Durchleben Sie die Hitze eines Multiplayer-Gefechts via Internet, Netzwerk oder Modem.



Überlegen Sie gut, denn Menschenleben hängen von Ihren Entscheidungen ab.




SIERRA

<http://www.sierra.de>

Das erste Puzzle
das auch
Kühe
mitreißt.



Halten Sie sich fest: Jetzt kommen Action-Kino und Puzzeln in einem. Eine Filmsequenz wirbelt takes auf CD-ROM gibts ab Ende Oktober. Für unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fax



durcheinander – Sie müssen das Chaos wieder in Ordnung bringen. Zehn verschiedene Action-
0751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**

Ravensburger

Xenocracy

Wirtschaftspolitik

Bereits mit dem zur Veröffentlichung anstehenden Perfect Assassin konnte Grolier Interactive andeuten, daß in Zukunft mit dem in Oxford ansässigen Softwarehaus zu rechnen ist. Mit Xenocracy will Grolier nun in dem prestigeträchtigen Genre der Weltraum-Actionspiele Fuß fassen. Daß dazu mehr nötig ist als eine schnelle Grafiken-gine, weiß man auch in England.

Das heimische Sonnensystem wird in etlichen Jahren eine hochsensible politische Stuktur aufweisen, zahlreiche Bergbaufirmen streiten um Ressourcen, Monde und Planeten. Zwar hat jede eine gut gerüstete Flotte von Kampftraumschiffen, doch de-

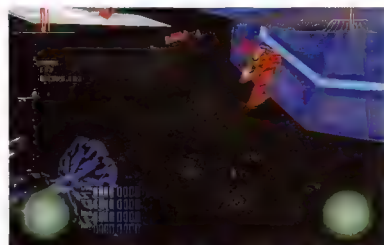
ren offenen Einsatz wagen sie nicht. So engagieren sie gut bewaffnete Kämpfer, die die Konkurrenz etwas ärgern sollen. Erztransporter, Minen und ähnlich wichtige Einrichtungen sind anfangs das Ziel der Söldner. Sobald eine Firma zu stark geworden ist, verliert sie ihre Hemmungen und wickelt die restlichen Konkurrenten mit eigenen Mitteln ab. Eine der wesentlichen Aufgaben des Spielers wird also sein, einerseits seine Kampfeinsätze zu fliegen, andererseits aber für die Aufrechterhaltung des Gleichgewichts zu sorgen. Um stets für die richtige Seite zu arbeiten, muß man sich über das dynamische Wirtschafts- und Politiksystem auf dem laufenden halten.

Nahtlose Übergänge

In erster Linie ist Xenocracy jedoch ein reinrassiges Weltraum-Actionspiel. Die nach eigenen Vorlieben kombinierba-



Der langsam ergründende Mars ist Hauptstützpunkt einer der großen Bergbaugesellschaften. Entsprechend gut gesichert sind die Installationen.



Auch Grolier konnte es sich nicht verkneifen, stadtgroße Raumschiffe zu entwerfen. Mit 3D-Beschleunigern ist die Grafikausgabe ausreichend schnell.



Dieses Alien Ground Attack Creature zeigt, daß die Story von Xenocracy so manche Überraschung bereithält.



Bereits im aktuellen Stadium sind die Explosionen sehenswert. Die äußerst hohe Gegneranzahl hat also auch gute Seiten.



Die vielfältigen Waffensysteme werden etliche Spieler verwirren und so manchen Gegner retten.



Erstmals kann man von einem Jupitermond nonstop in den Gasplaneten hineinfliegen.

ren Cockpitinstrumente wird jeder Wing Commander sofort erkennen, und auch die Steuerung des Schiffs hält sich an die gängigen Standards. Neu hingegen ist die erstmals glaubwürdige gelungene Verbindung von Weltraum- und Planetenatmosphäre: Ganz ohne Videoschnitte kann man aus dem All in die Schwerkraft eintauchen und dort ein völlig anderes Fluggefühl kennenlernen. Entsprechend der Hintergrundgeschichte finden etliche Missionen auf Monden oder Planeten statt, wo gegnerische Minen, Transport- und Kampfeinheiten zerstört werden müssen. Zum aktuellen Entwicklungsstand ist

die Darstellung des Weltalls allerdings noch etwas steril und wird mit dem etwa zeitgleich erscheinenden Wing Commander Prophecy nicht konkurrieren können. Dennoch ist man bei Grolier zuversichtlich, den Geschmack der meisten Spieler zu treffen. Schließlich legen diese höheren Wert auf taktische Herausforderungen als auf Videovorführungen.

Harald Wagner ■

RELEASE

Genre Weltraum-Action

Hersteller Grolier Interac.

VERÖFFENTLICHUNG

Herbst 1997

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Mit Worms konnte Team 17 bereits Erfolge feiern, als andere Softwarehäuser noch nicht einmal gegründet waren. Die militanten Wurmarmeen konnten unzählige Spieler aller Plattformen begeistern, selbst für den Gameboy existiert schon eine Version. Das mittlerweile drei Jahre alte Spiel bekommt nun einen Nachfolger, der dem rundenbasierten Action- und Strategiespiel zu neuen Höhenflügen verhelfen soll.

Als Andy Davidson vor über drei Jahren sein Spiel „Total Wormage“ auf der ECTS anbot, konnte noch niemand ahnen, welches Erfolgspotential die Spielidee besitzt. Dennoch entschied sich Martyn Brown von Team 17, das Spiel zu vertreiben, und initiierte so einen der größten Erfolge der Firmengeschichte. Das in Worms umbenannte Spiel verlangte vom Spieler nur wenig mehr, als eine Gruppe von Würmern auf der statischen Landschaft zu verteilen und sie anschließend mit aberwitzigen Waffen ihre Gegner vernichten zu lassen. Die liebevolle Aufmachung und der trotz der Einfachheit der Spielidee hohe taktische Anspruch sorgten für lange anhaltenden Spielspaß.

Postwurfsendung

Die mittlerweile sehr schlicht anmutende VGA-Grafik dürfte der Grund sein, den diversen Editionen nun eine komplett renovierte Version hinterherzuschicken. Die Spielidee ist die gleiche geblieben, immer

Worms 2

Wurmfortsatz



Mittels der Zahlen über den Worms kann man sich über deren Gesundheitszustand informieren.



Die Künstliche Intelligenz der Computergegner wird im Augenblick noch verbessert und an die einzelnen Spielmodi angepaßt.



Die Flut gehört zu den Waffen, die auch eigene Würmer bedrohen. Auch der Einsatz von Napalm sollte gut überlegt sein.



Ob wie der Vorgängerversion ein Editor für die Spielfelder beiliegt, steht noch nicht fest.

nach werden maximal vier Würmer je Team auf der Landkarte verteilt und rundenweise aufeinandergehetzt. Für jeden Wurm sucht man sich nun eine Waffe aus, zielt und schießt auf einen Gegner. Neu hingegen werden die spielentscheidenden Waffensysteme und vor allem neue Spielmodi sein. In aktuellen und sehr fertig wirkenden Preview-Versionen sind von Knüppeln über Postwurfsendungen bis hin zu Heiligen Granaten alle denkbaren und undenkbarsten Waffen enthalten, bei fast allen Systemen muß die von Wind und Schwerkraft beeinflusste Flugbahn kalkuliert werden. Bereits fertig waren die Multiplayermodi, die es bis zu

sechs Parteien erlauben, gegeneinander anzutreten. Wahlweise an einem Rechner oder via Netzwerk werden die Schlachten ausgetragen. Damit die Mitspieler nicht zu lange warten müssen, kann man die für einen Zug zur Verfügung stehende Zeit frei wählen.

Sudden Death

Auch die Gesamtspielzeit ist frei wählbar, schließlich könnte eine Partie über eine Stunde dauern. Nach Ablauf einer gewissen Zeit kommt der Sudden Death ins Spiel: Wer zuerst einen Treffer landet, hat die Partie gewonnen. Da nicht immer genügend Freunde zur Verfügung stehen, enthält

Worms 2 auch einen Einzelspielermodus, der sich noch in Entwicklung befindet. War vielen Spielern im ersten Teil der Schwierigkeitsgrad zu gering, so soll durch den Einsatz einer Künstlichen Intelligenz das taktische Verhalten der computergesteuerten Kriechtiere verbessert werden. Bereits Ende nächsten Monats ist mit der endgültigen Version zu rechnen, die zeigen wird, ob rundenbasierte Spiele noch erfolgreich sein können.

Harald Wagner ■

RELEASE	
Genre	Strategie
Hersteller	MicroProse
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1997	

Creative Labs Feringastrasse 6 85774 Unterföhring
Infoline: 0180/532 34 88 Creative Shopping Zone 0130/81 51 01



I-War

Space Cowboys

Die Firma Origin macht es der Konkurrenz wirklich nicht leicht. Mit ihrem millionenschweren Budget konnten sich die Texaner schon für Wing Commander IV die besten Grafiker, weltbekannte Schauspieler und – nicht zuletzt – eine mustergültige Werbekampagne leisten. Kleinere Software-schmieden müssen ihre Spiele meist ohne solche Trümpfe auf die Beine stellen und resignieren deshalb allzu schnell. Nicht so die Designer von Particle Systems: Angesichts der vielen Innovationen in ihrem eigenen Weltraumabenteuer läßt sie der Gedanke an Wing Commander V relativ kalt.

Dabei hätte alles so schön sein können! Nachdem der alte Menschheits Traum von der Besiedelung fremder Planeten im 22. Jahrhundert endlich in Erfüllung ging, entwickelte sich alles ganz anders, als man dachte. Anstatt den Erdenbewohnern für die Eroberung der neuen Lebensräume bis in alle Ewigkeit zu danken, benennen sich die Kolonisten

kurzerhand in „Independents“ um und verweigern kategorisch jede wirtschaftliche Zusammenarbeit. Den Auf-der-Erde-Geliebten, die sich ihrerseits den klangvollen Namen „Commonwealth“ verliehen haben und auf die Rohstoffe der Kolonien dringend angewiesen sind, passen derlei autonome Töne natürlich nicht in den Kram. Es kommt, wie es kommen mußte: Die



Sieht nicht nur gut aus, sondern hilft auch bei der Orientierung: Weit entfernte Sternenebel werden als künstlicher Horizont verwendet.



Die blaue Linie quer über den Bildschirm ist eine der Sonderfunktionen des HUD. Damit wird die genaue Flugbahn von Raumschiffen sichtbar gemacht.

Erdbewohner liegen sich mit den Mars-, Uranus- und sonstigen Nicht-Erdemenschchen in den Haaren – ein Gut oder Böse gibt es dabei nicht. In diesen dampfenden Haufen werden Sie hineingeboren. Während der turbulenten Kriegsjahre ist es ein leichtes, sich in kurzer Zeit bis zum Rang eines Captains hochzuarbeiten. Als Kommandant eines schwerbewaffneten Commonwealth-Schiffes durchstreifen Sie also die Sonnensysteme, immer auf der Suche nach versprengten Patrouillenschiffen der Independents, nach Piraten und nach der großen Wende in Ihrem Leben. Die kommt leider schneller, als Sie dachten: Aus Gründen, die erst während des Spiels erläutert werden, eröffnet sich Ihnen die Möglichkeit, die Seiten zu wechseln. Politische Klüngeleien, ungeahnte technologische Fortschritte und das plötzliche Auftauchen einer Alienrasse kennzeichnen die phantastische Storyline, die sich in I-War allmählich entfaltet. Wie schon erwähnt, sind die Grenzen zwischen Gut und Böse fließend – und es gibt viele Kandidaten für den Posten des Buhmanns: das Commonwealth wird von korrupten Politikern geführt, die Independents

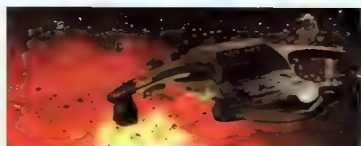
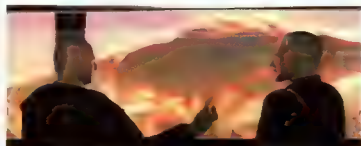
riskieren mit ihren ständigen Überfällen das Leben unschuldiger Zivilisten, die Piraten haben sowieso kein gutes Haar im Schopf, und selbst die geheimnisträuerischen Aliens erscheinen Ihnen alles andere als koscher. Es zählt daher nur eine Devise: Augen offenhalten und nur keine vorschnellen Entscheidungen fällen.

Dies und das – für jeden was

Zu Beginn des Spiels stehen ohnehin noch keine weltbewegenden Entschlüsse an. Der Spieler soll sich in einigen Missionen mit der – gar nicht so einfachen – Steuerung seines Raumschiffs vertraut machen. Als jüngeres Modell der Dreadnought-Klasse verfügt das Schiff über vier verschiedene Gefechtsstationen, die der Spieler nach eigenem Gutdünken einnehmen oder einfach links liegen lassen kann: der Kommandosessel, wo Mission-Briefings und Sternkarten eingesehen werden können, das Navigationspult, an dem man die Kontrolle über Antrieb und Jump-Drives innehat, außerdem noch das Waffenzentrum sowie der Maschinenraum. Das alles klingt nach einer handfesten Simu-

Silikon statt Zelluloid

Bei Particle Systems ist man der Ansicht, daß ein Spiel nicht durch große Namen, sondern vor allem durch die Story interessant wird. Aus diesem Grund – und wahrscheinlich auch aus finanziellen Erwägungen – entschied man sich, auf gefilmte Videosequenzen zu verzichten. Alle Cut-Scenes wurden in monatelanger Arbeit auf Rendercomputern berechnet. Diese Technik spart nicht nur Geld, sondern bringt auch Vorteile für das Spiel. Viele Spezialeffekte, wie etwa das Zerbersten ganzer Raumstationen, lassen sich ohnehin nur als Computanimation verwirklichen. Außerdem wirkt auf diese Weise alles wie „aus einem Guß“ – für die Cut-Scenes und die 3D-Engine konnten die selben Raumschiff-Texturen verwendet werden. Der Trailer auf unserer Bomco X-Mas-CD zeigt Ihnen einige dieser Zwischensequenzen.



lation, soll es aber nicht. Das eigentliche Anliegen von Particle Systems, die mittlerweile seit zwei Jahren an der Realisierung von I-War arbeiten, war es nämlich, eine Raumfahrtsimulation zu programmieren, die Spieler aus den unterschiedlichsten Lagern anspricht. Bei einem Besuch im englischen

Sheffield erklärte uns Chefentwickler Michael Powell in kurzen Worten die Vorzüge: „I-War richtet sich an Fans von TIE Fighter, Wing Commander IV und Star Trek, hat aber eine bislang einzigartige Storyline mit völlig überraschenden Verzweigungen. Es hat drei verschiedene Happy-Endings und



Man legt größten Wert auf korrekte Sternpositionen. Die simulierten Planeten unseres Sonnensystems sehen sogar aus wie die Originale.



Der Schiffcomputer ist eine prall gefüllte Datenbank. Zu den meisten Raumschiffen und Waffen lassen sich detaillierte Informationen anzeigen.

kann entweder wie eine Simulation oder wie ein waschechtes Action-Game gespielt werden.“ Dem ist von unserer Seite noch hinzuzufügen, daß die Grafikengine zum Eindrucksvollsten gehört, was in den letzten Monaten im Sci-Fi-Genre zu sehen war. Schon ein kurzer Blick in die Sterne offenbart himmelweite Unterschiede: Wo in anderen Spielen einfache weiße Punkte als Platzhalter für das Universum dienen, erkennt man bei I-War blaß leuchtende Sternennebel oder Spiralgalaxien. Wird das Schiff auf hohe Geschwindigkeiten beschleunigt, so ziehen

die umgebenden Sonnen als kleine Striche am Cockpit vorbei. Hält man sich gar in der Nähe von farbigen Lichtquellen (Gossterne etc.) auf, so läßt auch die Echtzeit-Beleuchtungs-Engine ihre Muskeln spielen: Alle Raumschiffe und Raumstationen erscheinen nicht nur in ihrer eigenen Farbe, sondern in geheimnisvollem Mischlicht. Da einige der Schiffe nicht einfach nur grau sind, sondern mit wilden Graffiti verziert wurden, ergeben sich dabei die abenteuerlichsten Farbenspiele. Angesichts dieser Liebe zum Detail wundert es nicht, daß sogar das Head-

Up-Display komplett aus der Reihe fällt. Neben den üblichen Einblendungen wie Fadenkreuzen, Zielhilfen und Funksprüchen werden vom Schiffscomputer sogar die Flugbahnen von anvisierten Gegnern als Leitlinie für die eigene Navigation auf den Schirm projiziert.

Über 40 Episoden in einem Spiel

Die vielen anderen „Kleinigkeiten“, die sich Particle Systems für einen möglichst realistischen Kapitäns-Alltag ausgedacht hat, kommen leider

erst im fertigen Spiel zur Geltung. Beispielsweise diente die Milchstraße im Umkreis von fast 100 Lichtjahren als reales Vorbild für die programmierte Planetenanordnung. Über 4000 Himmelskörper befinden sich im Spiel in der gleichen Position wie in der Wirklichkeit – für die Planeten unseres Sonnensystems wurden sogar hochauflösende Oberflächenfotos der Originale eingescannt. Letztendlich soll das Spiel über 40 Missionen bieten, von denen fast jede ein in sich geschlossenes Kapitel darstellt. Obwohl wir bei unserem Besuch noch nicht das Vergnügen hatten, ein vollständiges Kapitel durchzuspielen, stellen wir uns jede I-War-Mission in etwa wie eine Star Trek-Folge vor. Auch dort bekommt Captain Picard nicht etwa drei kurze Missionsziele vorgesetzt, die er der Reihe nach abarbeitet. Vielmehr entwickeln sich Routineflüge zu spannenden Kurzgeschichten, deren Lösung neben purer Feuerkraft vor allem Köpfchen und Diplomatie erfordern. Wenn es die Crew von Particle Systems tatsächlich schaffen sollte, den Reiz dieser Serie in ein actionlastiges Spiel zu pressen, so hätte sie Origins „Prophecy“ nicht ernsthaft zu fürchten.

Thomas Borovskis ■



Haben beim Programmieren des „Kick-ass Star Trek for real men“ über 6000 britische Pfund in Pizzas investiert: die hungrige Meute von Particle Systems.



RELEASE

Genre Weltraum-Action

Hersteller Particle Systems

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997

Einheitsgrau ade! Manche Raumschiffe erstrahlen in leuchtenden Farben. Im Zusammenspiel mit den farbigen Nebeln, dem True-Light Sourcing und den Explosionseffekten ergeben sich phantastische Bilder.

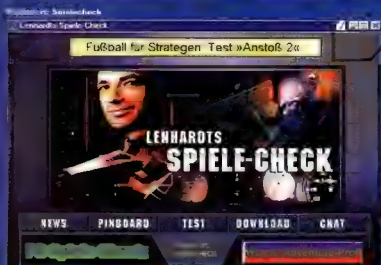


{{{

Los geht's!

}}}

Mach einfach dein Spiel! Online mit AOL.



Ob Action-, Strategie-, Rollen- oder Adventure-Games – bei AOL findest du nicht nur Software, sondern auch Gegner. Und das weltweit. Hol dir das pure Online-Vergnügen. Also, AOL am besten gleich testen. 50 Stunden gratis* und 30 Tage ohne Grundgebühr, Internet und eMail inklusive.

Gratis-Software auf der Hot-CD-ROM

STARTE AOL. JETZT!

CD schon weg? Oder möchtest du lieber die Diskettenversion?

Einfach anrufen: ☎ 0180-55 22 0

CH: ☎ 0848-80 10 13 • A: ☎ 01-5 85 84 85

AOL + Internet Das bessere Programm.

Internet: <http://www.aol.de>



* Bis zum ersten AOL-Tagen. Startkosten nach dem Tarifplan der jeweiligen Anbieter.

STAR WARS
**YODA
STORIES**

STAR WARS
**X-WING vs.
TIE FIGHTER**

Auch für Sony Playstation™

STAR WARS™
**REBEL
ASSAULT
II™** THE HIDDEN
EMPIRE™

STAR WARS™
REBELLION
COMING SOON



Der Krieg der Sterne
Special Edition -
Jetzt auf Video erhältlich.

COMPACT
discPC
CD-ROM

X-Wing™ vs. Tie Fighter™

Rebel Assault II™ The Hidden Empire™

Star Wars™ Rebellion™

Star Wars™ Rebellion™

STAR WARS JEDI KNIGHT™

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT



Bestehe gegen die dunklen Kräfte der Mächte

Erforsche eine komplett neue STAR WARS 3D-Welt

Entdecke und lerne die Geheimnisse der alten Jedi Meister

Einzel- oder Mehrspielermodus über Modem, Netzwerk, Internet

COMING SOON!

Vertriebt durch
FUNSOFT

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Prohead GmbH, Tel. 0541/22065, Fax. 0541/22470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SOFTWARE Großhandels GmbH, Tel. 05523/58510, Fax. 05523/64784



Half-Life

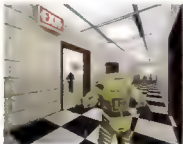
Weichgezeichnet

Die Veröffentlichung von Half-Life, dem vielversprechenden 3D-Actionspiel von Sierra, steht kurz bevor. Der BPJS zuliebe wird an der knallharten Grafik allerdings noch einiges geändert. Kein Problem, meint Sierra Deutschland: Durch das Skeletal Animation System lassen sich allzu menschlich wirkende Gegner mit wenigen Handgriffen austauschen.

Nach letzten Monat schien der Release von Half-Life in weiter Ferne zu liegen, aber bereits jetzt kann Valve spiel- und previewfähiges Material vorlegen. Die bislang nur in Vorführungen erweckten Eindrücke bestätigen sich: Half-Life ist nicht nur eines der im Augenblick schönsten 3D-Actionspiele, sondern kann mit weitaus wichtigeren Features aufwarten. Bereits seit etlichen Jahren sollten uns in 3D-Actionspielen intelligente Gegner gegenüberstehen, sogar das über zwei Jahre alte Mortal Coil prahlte mit adaptivem Gruppenverhalten. Grundsätzlich war nach den jeweiligen Messervorfürungen von solchen Features nichts mehr zu entdecken, doch nun scheint Valve den Durchbruch geschafft zu haben. Abhängig von der jeweiligen Spielsituation reagieren die verschiedenen Gegner auf unterschiedlichste Art und Weise: Sie schützen sich gegenseitig, treten den Rückzug an oder stür-



Die getrennte Berechnung roter, grüner und blauer Lichtquellen erlaubt interessante und optisch korrekte Licht- und Schatteneffekte.



Obwohl man selbst einen Soldaten spielt, sollte man den meist radikalen Absichten der Armee nicht immer Vertrauen schenken.

zen sich auf den Spieler. Als Soldat darf der Spieler ein Experiment bewachen, das erstmals in der Geschichte der Menschheit ein Tor zu einer anderen Dimension öffnen soll. Doch wie das Leben so spielt, krabbeln aus dem Tor sofort Unmengen an schleimigen und darüber hinaus auch höchst gefährlichen Aliens. Diese sehen in den anwesenden Forschern ein willkommenes Mahl und verhindern so die Schließung des Portals. Die sofort alarmierte Armee hat einen brillanten Plan: Das Dimensionsloch soll samt Forschungseinrichtung gesprengt werden. Um das eigene Leben zu retten, muß der Spieler also möglichst schnell das Tor selbst schließen, woran



In dem Forschungslabor ist sogar Platz für Wassertanks. Die schnell heimisch gewordenen außerirdischen Lebensformen finden hier ideale Bedingungen.

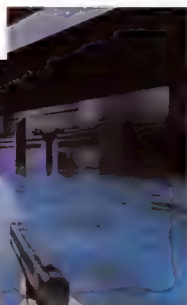
ihn die Aliens und die Soldaten nach besten Kräften hindern.

Skeletal Animation

Ganz klar, daß es in einem solchen Actionspiel etwas „härter“ zur Sache geht. Die deutsche Tochterfirma des Spielergiesen Sierra sah sich deshalb gezwungen, eine entschärfte deutsche Version in Auftrag zu geben, bei der die Gewalt weniger offensichtlich zur Schau gestellt wird. Durch die „Skeletal Animation“ genannte Technik, nur Skelette durch die Räume zu bewegen und diese mit Texturen zu überziehen, ist es ein Leichtes, Half-Life an die Erfordernisse des deutschen Marktes anzupassen. Was allzu



Dem Gesichtsausdruck der menschlichen Spielfiguren läßt sich deren Gemütszustand entnehmen.



menschlich oder blutig aussieht, bekommt also einfach neue Texturen. Da keine Eingriffe in das eigentliche Programm nötig sind, kann den Forderungen der BPJS Genüge getan werden, ohne den Spielspaß zu gefährden. Bereits nächsten Monat soll die internationale Version veröffentlicht werden, auf den deutschen Markt gelangt das Spiel wegen der Anpassungsarbeiten vermutlich etwas später.

Harald Wagner ■

RELEASE	
Genre	3D-Action
Hersteller	Sierra
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1997	

PC Power: 90%

replay



PC Games: 80%

replay



PC Joker: 74%

replay



PC Games: 60%

replay



PC Action: 81%

replay



PC Player: ****

replay



Replay: Spiele, für die man nicht bluten muß.

Du wirst Deinen Augen nicht trauen. Du wirst Deiner Erfahrung nicht trauen. Du wirst Deinen Verkäufer umarmen: Denn ab sofort führt er replay, die brandneue und unschlagbar günstige Budget-Line von GT Interactive. Und das bedeutet: Du bekommst unsere besten Spiele zu noch besseren Preisen. Halt also Ausschau nach den Games mit der blau-gelben Hülle – alles Weitere ergibt sich von selbst.

replay™

UNSERE BESTEN SPIELE IN IHRER ORIGINAL-VERPACKUNG

All trademarks are the property of their respective companies. Replay™ is a registered trademark of GT Interactive Software (Europe) Ltd. All rights reserved.

Operation Eastside

Unser Mann im All



Das Phänomen Perry Rhodan ist einmalig in der Literaturgeschichte. 1961 erschien das erste Heft, und seitdem folgten wöchentlich bis heute über 1800 weitere Weltraumabenteuer aus deutscher Feder. Wie damals

arbeitet auch anno 1997 noch ein Team aus mehreren Autoren an der Serie, die derzeit von Verlagsseite aus einen noch größeren Freundeskreis gewinnen soll. Neben einer sehenswerten Website (www.vpm.de/PerryRhodan/)

Perry Rhodan, erfolgreichster Romanheld der Welt, muß sich mit den übellauligen Blues herumschlagen. Die Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation soll aber nicht nur Rhodanisten überzeugen, sondern auch Terraner begeistern, bei denen zu Hause sich nicht über 1800 Romanhefte stapeln.

und diversen Multimedia-CD-ROMs erscheint in Kürze das erste richtige Spiel im Stil von Master of Orion zum beliebten Romanhelden. Der sogenannte Erbe des Universums steht aber nicht im Mittelpunkt von Operation Eastside, sondern der Versuch von sechs verschiedenen Völkern, im Jahr 2326 die Eastside der Milchstraße zu erobern. Der Spieler entscheidet sich zu Beginn des Spiels, welches Volk er übernehmen möchte. Da Operation Eastside rundenbasiert abläuft, können bis zu sechs Spieler an einem Rechner oder per Netzwerk teilnehmen, wobei fehlende

Mitspieler durch den PC ersetzt werden. Zur Verfügung stehen neben den Terranern die aus dem PR-Universum bekannten Arkoniden, die Akonen, die Springer, die Topsisider und die Aras zur Auswahl. Später im Spiel tauchen auch noch die Blues auf, die zu der Zeit, in der die Romanvorlage von Operation Eastside spielt, eine wichtige Rolle innehaben.

Nicht nur für Fans

Das derzeit von Fantasy Productions entwickelte Spiel soll aber keinesfalls nur die Rhodan-Fans ansprechen oder ihnen Vorteile gegenüber „normalen“ Spielern einräumen. Das Design der Grafiken, die Ausdrucksweise und der gesamte Rahmen sorgen zwar dafür, daß sich Rhodanisten schnell wohlfühlen. Allerdings wurde darauf geachtet, daß sich selbst Einsteiger schnell mit allen relevanten Begriffen vertraut machen können und das Wissen um die Romanhandlung keine spielerischen Vorteile bringt. Fantasy Productions kamen natürlich nicht umhin, die Technik der sechs Völker entsprechend der Vorgaben aus den Romanen ins Spiel einzubauen. Der Spieler darf als Terraner mit den klassischen Kugelraumern durchs All kreuzen, muß als Springer auf die schwerfälligen Walzenraumer zurück-



Auf den von ihnen besetzten Planeten kurbeln Sie die Wirtschaft an und produzieren Rüstungsgüter sowie Tauschwaren.



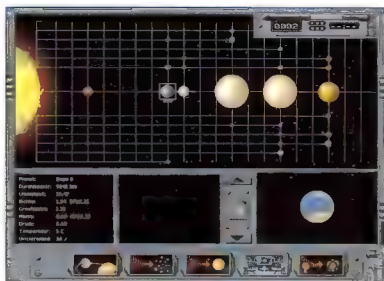
Zur Auswahl stehen Terraner, Arkaniden, Springer, Akonen, Aras und Topsis, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen.

greifen oder kann als Akone das berühmte-berühmte Energiekommando in den Kampf schicken. Wenn diese Begriffe nichts sagen, hat dennoch keine Probleme, da die einzelnen Vor- und Nachteile der Völker im Spiel leicht nachzuvollziehen sind. Die Vorgehensweise unterscheidet sich aber nicht: Nachdem Sie den Umfang des Spiels anhand der vorgegebenen Sonnensysteme bestimmt haben, errichten Sie die erste Basis auf einem Ihnen genehmen Planeten.

Astrophysikalisch korrekt

Die einzelnen Himmelskörper weisen natürlich unterschiedlich gute Voraussetzungen auf, was die Errichtung von Stützpunkten angeht. Auf heißen

Planeten ist der Energieaufwand für den Schutzschild der Gebäude höher, eine höhere Schwerkraft schützt den Unwillen der Siedler. All diese Punkte müssen bei der Planung berücksichtigt werden, doch manchmal macht es auch Sinn, einen ungastlichen, aber strategisch günstigen Planeten zu besetzen. Die Optik der Planetenoberfläche erinnert an Spiele wie Transport Tycoon, ist aber im typischen Rhodan-Stil gehalten. Die einzelnen Objekte wie Wohnheiten, Schwerindustrie oder Raumhäfen platzieren Sie bequem mit der Maus. Mit den entsprechenden Industrieanlagen werden dann alle möglichen Handels- und Rüstungsgüter produziert, die bei der Eroberung der Eastside nötig sind. Enorm wichtig ist



Hier befinden Sie sich in einem der vielen Sonnensysteme und suchen sich einen geeigneten Planeten, um eine Kolonie zu gründen.

die Forschung nach neuer Technik, da dem Spieler spätestens bei den ersten Begegnungen mit den in der Eastside beheimateten Blues eine böse Überraschung bevorsteht.

Arbeiten delegieren

Wie lange der Bau eines Gebäudes oder die Forschung benötigt, wird anhand eines Menüs angezeigt, mit dem Sie auch die jeweiligen Ressourcen verteilen, um beispielsweise den Bau eines Raumschiffs zu beschleunigen. Sie bestimmen dabei sogar Größe, Antrieb, Bewaffnung und Defensivsysteme der einzelnen Typen, abhängig von den Ressourcen und Ihrem Vorhaben. Der Weltraumkampf wird ebenfalls rundenbasiert anhand von Hexfeldern ausgetragen, wobei auch hier die einzelnen Werte wie Geschwindigkeit, Waffen und Schutzschilde eine entscheidende Rolle spielen. Alle wichtigen Aufgaben, von der Verwaltung der Kolonien bis zum Raumkampf, lassen sich auch automatisieren und dem Computer anvertrauen, was Ihnen mehr Zeit für den Strategiepart lässt. Zur Zeit fehlen Fantasy Productions noch an der Spielstärke und ändern einige der Menüs, um die Bedienung zu vereinfachen. Der



Mit einfachen Schiebereglern teilen Sie der Bevölkerung Arbeiten zu.



Mit diesem Menü bestimmen Sie, wonach Ihre Wissenschaftler forschen sollen.



Mit der großen Übersichtskarte informieren Sie sich, wie Ihre Gegner vorankommen.

angepeilten Veröffentlichung Anfang November soll aber nichts im Wege stehen.

Florian Stangl ■

Das Rhodan-Universum

Das erste Heft „Unternehmen Stardust“ erschien am 8. September 1961 und löste einen Boom aus, den sich die Autoren-Duo Karl-Herbert Scheer und Walter Ernsting (besser bekannt als Clark Dalton) nicht hätte träumen lassen. In über 1800 Romanen erzählt das aus mehreren Autoren bestehende Team den Aufstieg der Menschheit zu einer galaktischen Großmacht und betont dabei ständig den humanitären Gedanken einer friedlich gemeinten Milchstraße. Doch im Jahr 2326, in dem Operation Eastside spielt, ist die Lage prekär: Allteigessene raumfahrende Völker stören sich gewaltig am expandierenden Solaren Imperium und setzen alles daran, den Terranern das Wasser abzugraben. Trotzdem ist es im Spiel möglich, mit den anderen Völkern Handel zu treiben oder Allianzen zu schließen. Schließlich tritt in der Eastside mit den Blues eine neue, nicht zu unterschätzende Großmacht auf den Plan, die anfänglich unangreifbar erscheint.

RELEASE

Genre **Strategie**

Hersteller **Fantasy Prod.**

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997

Aliens Online

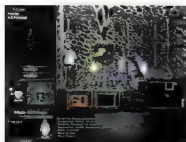
Kitty, Kitty, Kitty!

Ohne Mr. Jones, aber mit einem zu allem entschlossenen Trupp Space Marines im Rücken treten Sie gegen die furchterregenden Aliens an, die eine der Kolonien heimgesucht haben. Das Besondere: Alle Soldaten und Außerirdischen werden von Menschen gesteuert. In Aliens Online nehmen bis zu 100 Spieler gleichzeitig an einer Mission teil.

Haben Sie schon ein 3D-Actionspiel mit Freunden im Netzwerk gespielt? Dann wissen Sie sicher, um wieviel spannender es ist, gegen menschliche Wesen anzutreten, die schneller und gewitzter agieren als die üblichen Computergegner. Schon zu viert macht es deutlich mehr Spaß als alleine, doch wie würde es erst aussehen, wenn bis zu 100 Leute gleichzeitig durch düstere Gänge stiefelten? Aliens Online macht es möglich. Dank der entsprechenden Lizenz entwickelt Interworld Productions gerade eine originalgetreue Umsetzung des Kultfilms, in der mutige Marines gegen die fiesen Aliens antreten und eine Kolonie davon befreien müssen. Der Clou: In jeder Mission können bis zu 100 Menschen entweder als Marine oder als Alien antreten.

Teamwork

Als Marine sind Sie Teil eines Trupps und müssen eng mit Ihren Kameraden zusammenarbeiten. Natürlich stehen Ihnen

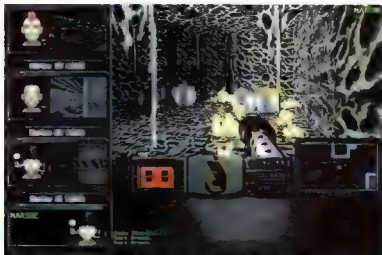


Bei den Marines kommt es auf Teamwork an, die Aliens können dagegen auch alleine Erfolg haben.

die aus dem Film bekannten Waffen und Ausrüstungen zur Verfügung, darunter die mit Bewegungsmeldern gekoppelten intelligenten Maschinengewehre und natürlich Flammenwerfer. Aliens Online ist kein reines Actionspiel, sondern setzt geschickte Rollenspielelemente ein. Der Spieler wählt einen Charakter aus und gibt ihm bestimmte Eigenschaften mit auf den harten Weg. Er muß sich spezialisieren, um beispielsweise Computerterminals bedienen zu können oder als Arzt seine Kameraden zu heilen. Dadurch wird auch der Zusammenhalt des Trupps größer, denn nur gemeinsam haben Sie eine Chance, zu überleben. Das fällt besonders beim Einsatz des Bewegungsmelders auf, denn wer ihn benutzt, sieht seine Umgebung während dieser Zeit nicht. Also muß der Rest des Teams ihm den Rücken decken.

Überraschungsangriff

Der Spieler kann auch als Alien mitspielen, was eine völlig andere Vorgehensweise erfordert. Man beginnt als kleiner Facehugger und springt fröhlich überraschte Marines an. Ist man erfolgreich, geht es als normales Alien weiter, bis man irgendwann sogar zur Königin wird. Dann darf der Spieler eigene Levels in Form neuer, infizierter Kolonien entwerfen und muß sie gegen eindringende Marines



Mit Ihren Kameraden rüchern Sie das Nest aus, bevor die gefährlichen Facehugger ausschlüpfen können.



Die klaustrophobische Atmosphäre des Kultfilms Aliens finden Sie auch im Spiel wieder.

verteidigen. Da die Aliens keine Schußwaffen haben, ist ihr einziger Vorteil die überlegene Schnelligkeit, mit der sie die Soldaten anfallen können. Außerdem stehen ihnen mit den weitverzweigten Lüftungsschächten Wege zur Verfügung, mit deren Hilfe sich schöne Überraschungsangriffe starten lassen.

Betatest

Aliens Online soll im Dezember ans Netz gehen, doch vorher wird noch ein offener Betatest zeigen, ob alles so funktioniert, wie die Designer es sich vorstellen. Bis dahin wird noch Feintuning an der 3D-Engine betrieb-

ben, die zwar nicht der neueste Stand der Technik ist, aber für ein Onlinespiel mit derart vielen Teilnehmern durchaus eindrucksvoll funktioniert. Interworld Productions planen übrigens, das Spiel ständig zu erweitern. Wer sich für den Betatest interessiert, findet alles Wissenswerte unter www.interworldgames.com/games-aliens.html

Florian Stangl ■

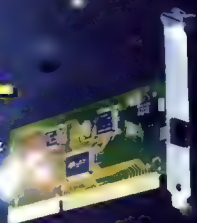
RELEASE	
Genre	3D-Action
Hersteller	Int. Productions
VERÖFFENTLICHUNG	
Dezember 1997	

EASY ISDN mit **Fritz!** CARD



DM 179,-

unverbindliche Preisempfehlung
inkl. Mehrwertsteuer



Easy-**ISDN** - Kommunikation mit High-Performance jetzt für alle Windows-Anwender! Denn nun gibt es die phantastische **Fritz!Card** auch für Windows NT!

Mit ISDN-Controller, 32-Bit VxD CAPI, Systemtreibern zur ISDN-Integration von Windows 95/NT und aktuellster Online-Software, **Fritz!Card** macht Speed zu Hause und im Büro.

Fritz!Card für Win95 und Windows NT 4.0 (Workstation i386) – mit gleicher Leistung und neuen Power-Features.

Schwergelose ISDN-Kommunikation und Datenübertragung für Internet, Mailbox und Fax mit 32 Bit für Win95 und WinNT.

Stabil und super einfach zu bedienen: Dateitransfer mit Kanalbündelung, Verzeichnistransfer und Kompression plus Eurofiletransfer.

Fritz!Fax sendet bei allen PC-Komfortfunktionen mit 14.400 Bit/s und empfängt mit rasantem 9.600 Bit/s. **Neu: Faxpolling!**

Fritz!Vox macht den PC zum Anruferantworter. Jetzt mit dem gewissen Extra: flexible Ansagetexte für Rufnummern und Uhrzeiten.

Easy ISDN für Internet & Co.: T-Online (inkl. Netscape-Browser fürs Internet), CompuServe, AOL und Microsoft Network.

Auch als **Fritz!Card** PCMCIA für ISDN-Laptops verfügbar.

Zu beziehen im guten Fachhandel und bei Media Markt, Saturn, Hansa, Karstadt, Schacht Computertechnik und Brinkmann.



High-Performance ISDN by...



Wing Commander: Prophecy

Nachspiel

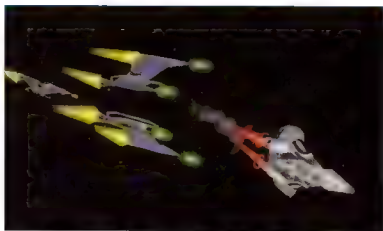
Prophecy und kein Ende. Unsere exklusive Erstberichterstattung über den fünften Teil der Wing Commander-Saga hat zwar viele, jedoch bei weitem nicht alle Fragen beantwortet. Motiviert durch den immer näher rückenden Erscheinungstermin werden auch die Designer gesprächiger. Wir haktten bei Origin nach und versuchten, die noch klaffenden Lücken zu schließen.



An den Zwischensequenzen wurde weiter gefeilt. Oben sehen Sie, wie das Raumschiff der Außerirdischen aus einem „Wurmloch“ herauskommt.

Die meisten Leserfragen bezogen sich auf die Handlung, ein Punkt, über den sich Origin bei unserem letzten Besuch im Juni dieses Jahres nicht äußern wollte. Jetzt sieht man das nicht mehr so eng und rückte mit dem folgenden Handlungsstrang heraus: Der Kilrathi-Konflikt und die Grenzweltkriege gehören lange der Vergangenheit an, und alles ist friedlich im Konföderationsraum. Piloten fliegen langweilige Friedensmissionen und gelegentliche Hilfseinsätze. Plötzlich eine unerwartete Wende: Die Kilrathi rüsten wieder auf. Eine riesige Armada schickt sich an, den neuen Hei-

matplaneten in Richtung Konföderation zu verlassen. Eine eilig zusammengestellte Scout-Truppe fliegt ihnen entgegen, um die Situation zu untersuchen. Bei ihrer Ankunft findet sie nichts weiter als die schwebenden Überbleibsel der vollständig zerstörten Flotte vor – und keinen einzigen Hinweis auf die Täter. Die unbekannten Gegner sind natürlich ein Risiko für die Sicherheit der konföderierten Welten und müssen deshalb gefunden werden. Hiermit beginnen Ihre ersten Missionen in Wing Commander: Prophecy. Sie übernehmen die Rolle von Casey, einem Akademie-Frischling auf der TCS Midway ohne



Eine Verfolgungsjagd aus der externen Sicht. Hier handelt es sich um einen echten Gameplay-Screenshot – nicht um eine Zwischensequenz.

jede Erfahrung. Ihre Aufgabe besteht darin, so viele Daten wie möglich über diese offensichtlich übermächtige neue Rasse zu sammeln. Je mehr Informationen Sie zusammentragen, desto klarer scheint es, daß es sich hier um ein schier unbesiegbares Volk handelt. Dabei steht Ihnen Colonel Christopher Blair als Freund und Mentor zur Seite. Blair hat seinen Platz in der Pilotenkanzel endgültig aufgegeben und widmet sich ganz der Forschung und Entwicklung neuer Schiffe. Unter anderem hat er einen Attack Carrier entwickelt, der auch im Spiel zum Einsatz kommt. Zusammen mit einem wesentlich ruhiger gewordenen Maniac und einigen anderen bereits bekannten Charakteren versucht der neue Held, das Universum zu retten. Wing Commander: Prophecy ist als Trilogie ausgelegt, und während Sie dies lesen, wird in

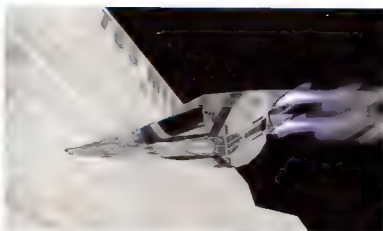
Austin bereits an den Teilen sechs und sieben gefeilt. Eine Lösung des neuen Konflikts wird es erst am Ende geben, im ersten Teil erfahren wir nicht einmal den Namen der Aliens.

Blader Runner meets Borg

Für den Entwurf der Aliens wurde kein geringerer als Sid Mead verpflichtet, der für das visuelle Design in dem Film Blade Runner verantwortlich war. Die Schiffe formen ein Patchwork aus gegensätzlich scheinenden Formen wie Fischen und Insekten, scheinbar vollständig mit den Überresten besiegtter Feinde. Fighterjets können sich zu einem einzelnen Schiff zusammenfügen, wobei die Feuerkraft sich potenziert. Kampfgruppen greifen ähnlich wie Bienen oder Hornissen in Schwärmen an. Dies erfordert natürlich neue Verteidigungstaktiken.



Ein Screenshot, der die Leistungsfähigkeit der Engine verdeutlicht. Die 3Dfx-Version wird über sensationelle Explosions- und Nebel-effekte verfügen.



Im Anflug auf die TCS Midway. Das Mutterschiff gerät in Wing Commander: Prophecy sehr viel öfter unter Beschuß als in Teil drei und vier.

Die Großschiffe, auch Capital Ships genannt, haben geradezu gigantische Ausmaße. Ein simpler Überflug in einem konföderierten Fighter nimmt lange Zeit in Anspruch. Um einen solchen Koloß kampfunfähig zu machen, müssen seine Systeme einzeln ausgeschaltet werden. War es früher noch möglich, ein Großraumschiff mit einem gezielt gefeuerten Torpedo auszuschalten, sind dazu nun mehrere Missionen erforderlich. Bei einer Länge von über drei Kilo-

metern pro Capital Ship ist dies durchaus nachvollziehbar. Auf der konföderierten Seite wurden sämtliche Schiffe rund-erneuert, obwohl es aus Nostalgiegründen auch möglich sein wird, mit dem einen oder anderen bekannten Modell zu fliegen. Während sich bisher alle Schiffe so ziemlich gleich flogen, bestehen zwischen den neuen Flugmaschinen einige Unterschiede. Besonders in puncto Wendekreis und Instrumentierung macht sich dies be-

Interview

Adam Faska ist eine Hälfte des Produzenten-teams von Prophecy. Zusammen mit Mark Day arbeitete Adam bereits an Wing Commander 3 und 4. Daneben wirkte er als technischer Berater an der Wing Commander-Zeichentrickserie mit und entwarf mehrere Konzepte für Zusatzdisks, wie beispielsweise Maniac Missions.



Fühlt Du Dich als Regisseur nicht gekränkt, wenn die Programmierer sich über zu viele Filmsequenzen beschweren?

Nein, du verwechselst mich da mit jemandem. Meine Aufgabe besteht darin, die Filmhandlung ins Spiel zu integrieren und nicht das Spiel in den Film.

Prophecy wird eines der ersten DVD-Spiele werden. Wie wird sich die DVD- von der CD-ROM-Version unterscheiden?

Nur in der Qualität der Videos. Wir können aufgrund des Speicherplatzes auf Videokompression fast vollständig verzichten, wodurch sich die Qualität natürlich ungemein verbessert.

Du warst bereits als Co-Produzent für die letzten beiden Teile mitverantwortlich. Jetzt sind Mark und Du die offiziellen Nachfolger von Chris Roberts. Gab es Probleme bei den Dreharbeiten?

Die Schauspieler waren natürlich überrascht, daß Chris nicht mehr Regie führte, aber das sind Profis, die sich auf solche Situationen sofort einstellen können. Mit dem geringeren Budget war der ganze Shoot in drei Wochen ohne visuelle Einbußen über der Bühne. Wir mußten uns wesentlich besser vorbereiten, da wir es uns nicht erlauben konnten, jede Szene zehnmal zu filmen.



Das außerirdische Raumschiff verschwindet in einem Asteroidengürtel. Ein hervorragender Schauplatz für heiße Verfolgungsjagden.



Mit einer 3D-Beschleunigerkarte wird Prophecy über eine sehr schnelle Engländer verfügen, transparente Rauchschwaden sind problemlos möglich.

Die Charaktere

Da Wing Commander: Prophecy als Trilogie ausgelegt ist, werden viele neue Charaktere eingeführt. Hier sehen Sie eine kleine Übersicht mit bereits bekannten und neuen Gesichtern.

CHRISTOPHER INLAIR



Blair hat seinen Platz im Cockpit endgültig aufgegeben und widmet sich ganz der Forschung. Mit beachtlichem Erfolg: Sein neuer Attack Carrier sollte selbst den Aliens zu schaffen machen.

MANIAC



Sind Maniacs wilde Tage tatsächlich vorbei? Der notorische Troublemacher scheint langsam einzusehen, daß seine Alleingänge ihm einen denkbar schlechten Ruf verschaffen und seiner Karriere schaden.

HAWK



Ein Überlebender der Kilahti- und Grenzweltkriege, kompetenter Pilot und Strategie. Das genaue Gegenteil von Maniac. Allerdings hat er Schwierigkeiten, sich auf neue Situationen einzustellen.

DEKKER



Colonel Dekker spielte eine aktive Rolle in den Grenzkriegen. Dekker sehnt sich nach der Action und Kameraderie an Bord eines Schiffes, und die neuen Aliens kommen ihm gerade recht.

CASEY



Casey lebt im Schatten seines Vaters, dessen Ruf als einer der besten Piloten ihn überall verfolgt! Im neuen Konflikt kann er sich seine Sporen verdienen. Er ist der neue Charakter, der vom Spieler gesteuert wird.

CALVERT



Lieutenant Calvert ist Soldat mit Leib und Seele. Beförderungen und Auszeichnungen kann sie nie genug kriegen. Ihr Ehrgeiz erlaubt ihr keine Freundschaften, aber viele Feindschaften...

RACHEL CORIOLIS



Seit dem Kilahti-Krieg dreimal verheiratet und wieder geschieden. Die Mechanikerin hat einige Asse im Ärmel, stattet die Raumschiffe mit neuester Technologie aus und ist ganz wild auf...Casey!

PATRICIA DRAKE



Commander der Air Group und loyales Besatzungsmitglied der TCS Midway; gibt die Missionen aus. Ein neuer, starker weiblicher Charakter mit einem Sinn für Humor. Ihr Callsign ist „Stiletto“.

merkbar. Seiten- und Heckwaffen werden nun von der Künstlichen Intelligenz des Computers übernommen, und das Kommunikationssystem wurde erheblich erweitert. Auch der neue Wing Commander fällt nicht unbedingt in die Kategorie der „Flugsimulatoren“. Stattdessen hat der Spieler Gelegenheit, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren: das Rosten der Feindschiffe.

Was ist denn neu?

Da der Spieler nicht mehr Blair, sondern einen Piloten unteren Ranges verkörpert, konnte der Karrieremodus wieder eingebaut werden. Bereiten Sie sich also auf reichlich Beförderungen und Ordensverleihungen vor. Die cinematischen Sequenzen sind nun ein direktes Resultat der Missionserfolge, und auch auf die durch die unterschiedliche Beantwortung von Fragen entstandenen Handlungsverzweigungen wurde verzichtet. Missionen werden nicht mehr nach Erfolg oder Mißerfolg bewertet. Stattdessen gibt es Abstufungen in teilweise oder nicht erreichte Missionsziele. Auch eine unvollständige Mission kann positive Auswirkungen haben. Dieser Faktor wird bei der Aktivierung der Verzweigungen berücksichtigt. Die aus den ersten beiden Teilen hinlänglich bekannten und oftmals verfluchten Asteroidenfelder feiern ebenfalls ein Comeback. Rechnen Sie auf jeden

Fall mit unerwarteten Feindbegegnungen, insbesondere bei der Rückkehr zum Mutterschiff, das sich öfter unter gegnerischem Beschuß befinden wird als gewohnt. Überhaupt tauchen die Aliens immer dann auf, wenn man sie am wenigsten erwartet. Scharmützel sind keinesfalls auf Navigationspunkte beschränkt.

Als neuer Pilot dürfen Sie sich Ihre Wingmen nicht mehr selber aussuchen, sondern bekommen sie vom Air Group Commander zugewiesen. Hierdurch ergibt sich eine lebhaftere soziale Struktur an Bord der Midway, die die Filmhandlung und Interaktion zwischen anderen Piloten wesentlich interessanter gestaltet. Multiplayerunterstützung erfolgt für bis zu acht (möglicherweise 16) Mitspieler. 3Dfx- und alle anderen gängigen 3D-Karten werden unterstützt. Origins softwarebasiertes 3D-Gratifikationsystem reicht allerdings weitgehend an 3Dfx-Qualität heran. Zum Schluß noch ein absolutes Novum, zumindest für Origin: Das Designteam hält nicht nur am geplanten Veröffentlichungstermin fest, sondern hat diesen sogar noch vorverlegt: vom 26. auf den 25. November!

Markus Krichel ■

RELEASE	
Genre	3D-Action
Hersteller	Origin
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1997	

Die Spielwiese von comtech

Adventure

- 79,00€ Baphomets Fluch 2 KD
- 79,00€ Floyd KD*
- 79,00€ Interstate 76 KD*
- 54,00€ LucasArts Top 10 Compilation KD
- 59,00€ Myst Limited Edition KD
- 79,00€ Atlantis
- 79,00€ Police Quest SWAT KD
- 79,00€ Gabriel Knight II KD
- 79,00€ Jack Orlando KD
- 49,00€ Lands of Lore 2 KD*



79,00

Little Big Adventure 2 KD

Action

- 69,00€ Externe Assault KD
- 79,00€ MDK KD
- 79,00€ Outlaws KD
- 79,00€ Shadows of the Empire DA
- 39,00€ Swing KD
- 75,00€ Wipeout 2097 DA
- 69,00€ Pro Pinball - Timeshock
- 54,00€ Atomic Bomberman



75,00

Constructor KD

Budget Software

- 39,00€ Ultima 8 Classic KD
- 29,00€ Sherlock Holmes 2 Classic KD
- 29,00€ Star Trek TNG KD
- 29,00€ Colonization KD
- 29,00€ Fantasy General KD
- 29,00€ Warcraft DA
- 35,00€ Warcraft 2 KD
- 39,00€ M.A.X. KD
- 29,00€ Stonekeep DA

Strategie

- 59,00€ Bust a Move 2: Arcade Game DA*
- 69,00€ Alexander der Große KD
- 79,00€ Conquest Earth KD
- 75,00€ Dark Colony KD
- 69,00€ Demonworld KD*
- 39,00€ Earth 2140 KD
- 24,00€ Earth 2140 Mission Pack KD
- 59,00€ Enemy Nations DA
- 69,00€ Imperialismus KD
- 69,00€ Heroes of Might & Magic 2 KD
- 69,00€ Panzer General 3D KD*
- 69,00€ Pazifik Admiral KD
- 75,00€ Star Command KD
- 79,00€ Total Annihilation KD*
- 75,00€ X - Com: Apocalypse KD
- 75,00€ Leviathan DA
- 79,00€ Outpost 2 KD*
- 75,00€ Perry Rhodan: Operation Eastside
- 29,00€ C&C 2 Mission 2: Vergeltungsschlag

Flugsimulation

- 79,00€ Comanche 3.0 KD
- 75,00€ Fighters Anthology KD*
- 39,00€ Schleichfahrt KD
- 69,00€ Star Fleet Academy Deutsch*
- 75,00€ 688i Hunter Killer
- 39,00€ Flying Corps KD
- 75,00€ Red Baron II KD*



29,00

Hugo 3 KD

Rennsimulation

- 75,00€ Monster Trucks KD
- 79,00€ F1 Racing Simulation



75,00

Anstoss 2 KD

Sportspiele

- 79,00€ Links LS 98 DA
- 54,00€ DSF Golf KD
- 75,00€ NHL Hockey 98 KD



69,90

Dungeon Keeper KD

Info-/Edutainment

- 59,00€ Fin Fin

Wirtschaftssimulation

- 75,00€ Der Industriegigant KD

TopWare „Gold Games-2“ KD

„25 CDs voll mit Spielen“

49,00

Voraussichtlich:

- War Wind
- Deadly Games

- Star General
- Age of Rifles
- Earthsiege 2
- Tuti
- Solar Crusade
- Bermuda Syndrom
- Chaos Control
- Virtua Fighter
- King's Quest 7
- Toonstruck
- Baphomets Fluch
- Orion Burger
- Knight's Chase
- Hind
- Apache Longbow
- Air Power
- Schatten über Riva
- Indy Car Racing 2
- Action Soccer
- International Tennis Open
- A4 Networks

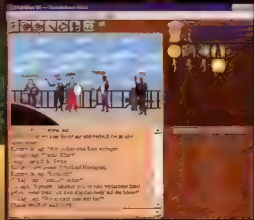
comtech Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 120 x in Deutschland

Keine Bestellung möglich!



3D

NORRIAN MERIDIAN 39 und 340 sind Warenzeichen von THE SIMS COMPANY. Die Verwendung der 3D-Warenzeichen und unverwechselbares Meridian-Symbol durch den COMPTON Verlag erfolgt unter Lizenz. THE SIMS COMPANY zeichnet das Copyright für Meridian 1994 bis 1997. Alle Rechte vorbehalten. Der COMPTON Verlag ist für den Kundenservice und alles andere in Bezug auf diese Version von Meridian 39 alleinig verantwortlich.



Das grafische Multiplayer- Internet-Rollenspiel:

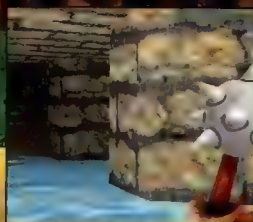
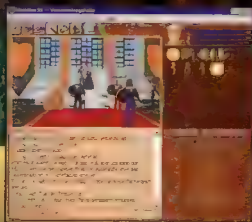
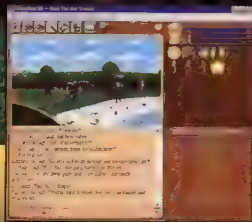
MERIDIAN 59™

Das Tal der Trauer

Entdecken Sie die faszinierende Welt von Meridian™ 59 - eine Welt voller Gefahren und Geheimnisse. Bis zu 2500 Mitspieler können an diesem großartigen Abenteuer, mit über 200 verschiedenen Locations, zahlreichen Monstern, mächtigen Göttern, außergewöhnlichen Städten und Geschäften teilnehmen. Erschaffen Sie Ihren eigenen Charakter und verbessern Sie im Laufe des Spiels Ihre Fähigkeiten. Wollen Sie als geschickter Krieger mit Schild und Schwert Ruhm erreichen, oder als mächtvoller Magier die Geschichte prägen?

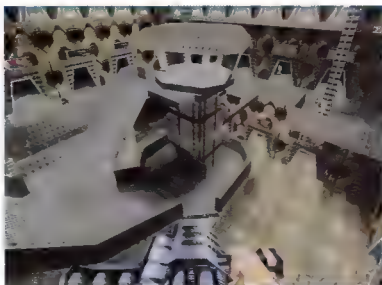
In Meridian 59™ ist all das möglich und noch unendlich mehr. Meridian 59™ ist ein Abenteuer einer völlig neuen Dimension, mit echter Interaktivität zwischen den Mitspielern - Sie können sich unterhalten, Handel treiben oder auch kämpfen.

Spiel komplett in deutsch. Spielstart: Oktober 1997.
Jetzt anmelden: <http://www.pcgaction.de>
oder <http://www.pcaction.de>.
(Anmeldung über „GAMES“ auf der Homepage).





Daikatana soll vor allem durch den Spielinhalt überzeugen. Trotzdem verspricht ION Storm, die zugrundeliegende id-Engine gewaltig überarbeitet zu haben.



Gespielt wird auf mehreren Ebenen, deshalb ist es auch möglich, seine Gegner aus schwindelnder Höhe unter Beschuss zu nehmen.

Daikatana

Chrono-Klinge

Die Massenflucht bei id Software zeigt endlich Ergebnisse. John Romero und Tom Hall kommen mit ihrem neuen Unternehmen ION Storm als erste aus den Startlöchern. Daikatana heißt der erste von drei geplanten Titeln, und es handelt sich natürlich um ein 3D-Actionspiel.



Beginnen wollen wir diesen Artikel nicht etwa mit John Romero, sondern vielmehr mit John Carmack, dem einzigen noch verbleibenden der bekannten id-Designer, die das Genre 3D-Action nicht nur definierten, sondern auch gesellschaftsfähig machten. Carmack und sein Team erreichten damals einen fast rockstarähnlichen Status.

Dennoch konnte Carmack seine mittlerweile durch zu viele TV-Auftritte mit reichlich Allüren behaftete Mannschaft nicht zusammenhalten. Einzelnen oder in Gruppen zogen sie ab, mit Grafikern und Marketingmenschen im

Schlepptau, um ihre eigenen Unternehmen zu gründen. So ein böser Mensch kann John Carmack allerdings nicht sein, immerhin gab er jedem Abtrünnigen ein existenzförderndes Abschiedsgeschenk mit auf den Weg in die Selbstständigkeit: die vollen Nutzungsrechte an den gemeinsam entwickelten Engines. Überhaupt entwickelten sich diese Engines zusehends zu Dirnen der Industrie: Jeder zahlt überhöhte Summen, um sie einmal benutzen zu dürfen. Währenddessen hat Carmack sie schon längst abgeschrieben und werkelt fleißig an der Nachfolgerin herum. Das recht abgenutzte Klischee vom Computergenie trifft in erster Linie auf Carmack zu, der nicht nur über die nötigen technischen Kenntnisse, sondern auch über ein gesundes Marktverständnis verfügt.

Zurück zu John Romero und ION Storm. Daikatana ist nur eines von mindestens vier geplanten Spielen, die auf einer omnipräsenten ehemaligen id-Engine basieren.

Ähnlichkeiten zufällig?

Jeder einzelne dieser Lizenznehmer behauptet selbstbewußt, dem Entwicklungs-Tool neue Kabinettstückchen entlocken zu können, die bisher nicht für möglich gehalten wurden. Derlei Statements sollte man mit Vorsicht genießen.

Der Fakt bleibt: Engine ist Engine, und egal, wie sehr man sich bemüht, zumindest grafisch werden sich diese Spiele wie ein Ei dem anderen gleichen. Romeros Trumpfkarte liegt nach eigenen Aussagen in der Story. Und diese Mischung aus Seifenoper und Heldenepos ist in der Tat beachtenswert.

Die Story: Hiro's Quest

Der Spieler ist Hiro Miyamoto, ein Waffenexperte und Schüler des unlängst dahingeschiedenen Dr. Toshiro Ebihara, dessen Vorfahre im Jahr 2030 den AIDS-Virus bezwang. Dr. Ebihara findet das mythologische Schwert Daikatana, das es seinem Träger ermöglicht, durch die Zeit zu reisen. Gleich nach dieser erdschütternden Entdeckung greift sich jedoch sein schmieriger Assistent Benedikt die Wunderwaffe und reist zielbewußt in verschiedene Zeitebenen der Vergangenheit, um sich selbst als AIDS-Bezwinger zu etablieren. Unser Hiro wird von der schönen Ebihara-Tochter Mikiko becirct und startet den erwarteten Racheefeldzug, der mit der Erstürmung des benediktinischen Schlosses beginnt. Denn: Zeit-

reisen bildet bekanntlich nicht nur, sondern macht auch reich! Im Inneren der Festung stößt Hiro auf seinen alten Kumpel Superfly Johnson. Gemeinsam muß es dem infernalischen Trio – Hiro, Mikiko und Superfly – gelingen, das Daikatana-Schwert zurückzuvermitteln. Leider läßt sich die Chrono-Klinge nur schwer kontrollieren, daher landet man nicht im Jahre 2030 unserer Zeitrechnung, sondern im antiken Griechenland des Jahres 2030 vor Christus. Danach gibt es noch einen Abstecher ins mittelalterliche Norwegen, gefolgt von der finalen Konfrontation auf der erdbebengeschädigten Gefängnisinsel Alcatraz im postapokalyptischen San Francisco.

Das war's dann so im groben. Selbstverständlich verspricht man noch jede Menge neue Überraschungen und sensationelle Handlungsverwicklungen. Aber was kann schon schiefgehen, wenn man Sidekicks namens Mikiko und Superfly hat? Und wenn der Held dann auch noch aussieht wie eine mit Anabolika vollgepumpte Version von Romero persönlich, muß das ja was ganz besonderes sein.

Two for the Road

Superfly und Mikiko begleiten Hiro als unabhängige Charaktere durch das komplette Spiel. Sie helfen dem Spieler durch die schwierigen Sektoren und erledigen kleinere Aufgaben, die zur Komplettierung eines Levels notwendig sind. Einige dieser Aufgaben werden selbstständig ausgeführt, während andere erst auf ausdrücklichen Wunsch des Spielers in Angriff genommen werden. Zwischendurch laufen filmähnliche – mit sarkastischen Sprüchen gespickte



Auf die Lichteffekte ist man bei ION Storm besonders stolz. Sie verleihen der Umgebung ein realistisches Aussehen (3Dfx).



Die Gegner sind mit unterschiedlichsten Waffen ausgestattet. Hier sehen Sie einen furchteinflößenden Skelettkrieger mit Schwert (3Dfx).

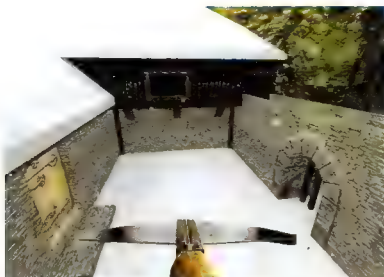
– Konversationen ab. Die beiden stellen Fragen, weisen auf kommende Gefahren hin und helfen bei der Lösung diverser Probleme. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es nach dem Gewinnen des Spiels möglich sein, Daikatana

nochmals aus der Sicht von Mikiko oder Superfly zu spielen. Rollenspielelemente fanden ebenfalls Einzug in Daikatana. Alle drei Charaktere beginnen ihre Quest mit fünf verschiedenen Attributen, de-

Handarbeit

Bei ION Storm wird schon in der Anfangsphase mit sehr detaillierten Skizzen gearbeitet, damit das endgültige Produkt keine großen Abweichungen von der Grundidee aufweist. Hier sehen Sie eine kleine Auswahl an Monstern und Umgebungsgrafiken.





Romero möchte in Daikatana verschiedene Witterungsverhältnisse darstellen. Diese Winterlandschaft wird in der 3Dfx-Version noch besser aussehen.

ren Basis- und Erfahrungswerte gesteigert werden können. Wenn Monster mit normalen Waffen besiegt werden, gehen die Statistiken der Spielcharaktere nach oben. Sollen sie hingegen mit Daikatana erlegt werden, steigen stattdessen die Werte des Schwerfes! Neben dem Zeitreiseneffekt verfügt dieses vielseitige Instrument über andere spezielle Eigenschaften, die stufenlos ausgebaut werden können. Durch häufige Benutzung werden neue Funktionen, wie Distanzangriffe, Entwaffnung oder magische Kräfte, freigesetzt. Dieses neue und innovative Konzept erinnert, von der Zeitreisenelemente einmal

abgesehen, verdächtig an die Lichtschwerer in Star Wars. Die vier Welten, von denen wiederum jede über acht Levels verfügt, laufen in linearer Folge ab, d. h. sie müssen der Reihe nach erobert werden. Grafische Darstellung, Bewaffnung und Gegner richten sich nach der jeweiligen Zeitperiode und verfügen über unterschiedliche Farbpaletten und Features. Im antiken Griechenland ist daher unbedingt mit einer Begegnung mit dem Minotaurus zu rechnen. Insgesamt tummeln sich 64 verschiedene Monster in Daikatana, gegen die man mit ca. 35 Waffen vorgehen kann. Die speziell für die E3 zusam-



Durch den Einsatz von 3D-Beschleunigern gewinnt Daikatana deutlich an Geschwindigkeit, die Texturen werden weicher gezeichnet.

gemeschusterte Version von Daikatana zeigt, laut Romero, nur einen Bruchteil dessen, was in der Endversion möglich wird.

Daikatana Timeline

Dazu gehören natürlich Internet- und 3D-Beschleuniger-Unterstützung. 3Dfx- und Rendition-Chips werden bereits in der ersten Version berücksichtigt. Trotz Romeros lautstarkem Ruf nach mehr OpenGL-Unterstützung steht noch nicht fest, ob diese Technologie implementiert wird. Daikatanas geplanter Veröffentlichungstermin wird von ION Storm als Weihnachten

dieses Jahres angegeben. ION Storm hätte gut daran, diesen Termin einzuhalten. Bis Dezember wird die Konkurrenz, allen voran Unreal und Tomb Raider 2, versuchen, neue Maßstäbe für das Genre zu setzen. Ob ION Storms betagte Engine sich mit diesen neuen Produkten messen kann, ist zumindest fraglich. Überhaupt wird Romero mit zuviel Vor-schußlorbeeren überhäuft. Sollte das auf Hoffnungen und vergangenen Team-Erfolgen aufgebaute Luftschloß plötzlich zusammenbrechen, wird aus dem vermeintlichen Propheten schnell ein brabbelnder Dorftrötel.

Markus Krichel ■

Interview

Wir führten ein kurzes Gespräch mit John Romero, dem prominenten Producer von Daikatana.

Warum verläßt eigentlich jeder id Software?

Ich kann nur für mich selber sprechen. Ich habe id verlassen, weil ich mehr Freiheit für meine Spiele brauche und weil ich mehr als nur ein Spiel im Jahr veröffentlichen will. Wir sind drei Designer, zwei von id und einer von 7th Level, von denen jeweils einer an einem Spiel arbeitet.

Wird diese kreative Freiheit, von der Du sprichst, nicht durch die Tatsache gehemmt, daß Du mit einer alten id-Engine arbeitest?

Es stimmt, daß wir diese Engine benutzen, allerdings haben wir sie in einigen Belangen verbessert. Wir haben neue atmosphärische Verbesserungen und Wettereffekte, wie Schnee und Regen, implementiert. Auch neue Waffen, wie beispielsweise die Armbrust, sind jetzt möglich. Darüber hinaus soll eine gute Handlung für eine interessantere Spielumgebung sorgen.

Welche anderen Produkte dürfen wir von Deinen ION Storm-Kollegen erwarten?

Tom Hall, ein ehemaliger id-Designer, arbeitet an einem Rollenspiel namens Anachronox, das aber erst Ende nächsten Jahres erscheinen soll. Ebenfalls nächstes Jahr wollen wir ein Echtzeitstrategiespiel namens Doppelgänger veröffentlichen. Doppelgänger wird von Todd Porter entwickelt, der vorher bei 7th Level tätig war. Von 7th Level haben wir übrigens gerade die Weiterverwertungsrechte für Dominion gekauft.

Werdet Ihr in Daikatana neben den gängigen 3D-Beschleunigern auch OpenGL unterstützen?

Das ist zumindest wahrscheinlich. Wir sollten zumindest eine Alternative haben. Ich bin mir nicht sicher, inwieweit die 3D-Karten unsere Effekte, wie Schnee oder Regen, handhaben können.



PAX IMPERIA

DIE STERNENKOLONIE

FORSCHUNG. WIRTSCHAFT. POLITIK.

WELTRAUMSCHLACHTEN IN ECHTZEIT.

UNGLAUBLICHE SPIELTIEFE

WANN EROBERN SIE DAS UNIVERSUM?

KOMPLETT IN DEUTSCH



AB NOVEMBER '97 IM HANDEL

BOMICO
21.22.4.485

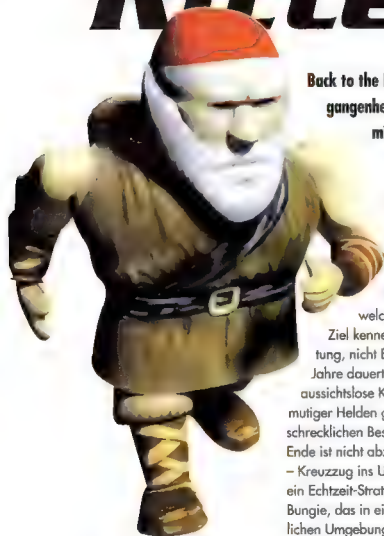


Diese Bildmontage zeigt, wie die 3D-Landschaft von Myth – Kreuzzug ins Ungewisse aufgebaut und dann mit Texturen überzogen wird.

Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

Ritterspiele

Back to the Future: Die Zukunft der Echtzeit-Strategiespiele könnte in einer fernen Vergangenheit liegen. Myth – Kreuzzug ins Ungewisse bereichert spannende Schlachten mit richtiger 3D-Grafik und einem geschickten Computergegner. Das Entwicklerteam Bungie vergaß selbst die passende Hintergrundgeschichte nicht.



Es war einmal vor langer, langer Zeit. Die Dorfbewohner jener Tage staunten nicht schlecht, als urplötzlich ein riesiger Komet am nördlichen Firmament auftauchte. Die Folgen waren verheerend, denn der unnatürlich scheinende Himmelskörper brachte ganze Horden von Untoten und anderen schrecklichen

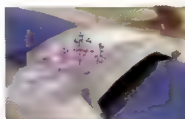
Gestalten zur Erde, die von den verstoßenen Lords angeführt werden, welche nur ein Ziel kennen: Vernichtung, nicht Eroberung. 70 Jahre dauert der schier aussichtslose Kampf wegemutiger Helden gegen die schrecklichen Bestien, und ein Ende ist nicht abzusehen. Myth – Kreuzzug ins Ungewisse ist ein Echtzeit-Strategiespiel von Bungie, das in einer mittelalterlichen Umgebung angesiedelt ist. Neben der romanhaften Hintergrundgeschichte fällt das Spiel durch seine frei dreh- und zoombare 3D-Grafik auf, die es von anderen Vertretern des Genres deutlich abhebt. Die Geschichte um den ewigen Kampf von Gut und Böse mündet aber nicht ausschließlich in Missionen, die das Ausrotten des Gegners zum Ziel haben.

Die Ereignisse werden von einem der Soldaten, die der Spieler steuert, erzählt und bauen geschickt eine fesselnde Atmosphäre auf. Da gibt es Hinterhalte, riesige Entscheidungsschlachten, Verrat und Feigheit in den eigenen Reihen. Erfreulicherweise weiß unser Informant auch von Rivalitäten unter den schwarzen Lords zu berichten, die der geschickte Feldherr zu seinem Vorteil ausnutzen kann.

Und sie dreht sich doch!

Bungie gab sich viel Mühe bei der Ausarbeitung der Geschichte, vor allem sollte es nicht an Abwechslung fehlen, was dann den einzelnen Missionen innerhalb der großen Kampagne zugute kommt. Auf antik getrimmte Landkarten und die altertümlich wirkende Sprache runden das Bild ab. Die 3D-Engine von Myth sieht nicht nur erstklassig aus und

läßt sich beliebig drehen und zoomen, sondern bringt eine ganze Reihe spielerischer Schmankerl mit. Ihre Gegner verstecken sich beispielsweise unter Brücken, tauchen aus dem Wasser auf oder können steile Hänge nicht erklimmen. Fatal kann sich das mit der 3D-Engine zusammenarbeiten: die physikalische Modell auswirken, wenn beispielsweise einer Ihrer Zwerge seine Granate einen Hügel hinaufwirft. Fliegt sie nicht weit genug, gehorcht sie dem Gesetz der Schwerkraft und rollt wieder zurück bis vor seine Füße, bevor sie explodiert. Auch die Auswirkungen einer Explosion



Das Bild täuscht: Unter der Brücke lauern weitere Zombiehorden.

sollen den entsprechenden physikalischen Gesetzmäßigkeiten gehorchen und je nach Entfernung mehr oder weniger Schaden anrichten – alles in Echtzeit berechnet. Ein weiteres Stückchen Realitätsnähe wird erzeugt, indem die Körper verblichener Wesen nicht einfach wie von Zauberhand verschwinden, sondern bis zum Ende des Kampfes liegenbleiben. Ebenso sorgen Explosionen und andere Einflüsse dafür, daß sich die Landschaft während eines Kampfes erheblich verändern kann.

Spuren im Schnee

Weitere erstaunliche Effekte bietet das simulierte Wetter. Regnet es, kann schon mal die Lunte einer Zwergengranate während ihres Flugs verlöschen, außerdem hinterlassen

Ihre Gegner Spuren im Schnee, was die Verfolgung erleichtert. Reflexionen im Wasser oder aufwendige Lichteffekte bei bestimmten Zaubersprüchen sind weitere optische Leckerbissen. Sinn macht das Ganze natürlich nur, wenn bei all der hervorragenden Optik die Steuerung nicht leidet. Bungie hat das Problem mit einer Kombination von Maus und Tastatur gelöst, wobei Sie mit der Maus wie gewohnt die Einheiten dirigieren. Mit dem Keyboard verändern Sie dagegen den Blickwinkel und zoomen bei Bedarf den Bildausschnitt. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase möchte man diese Art zu spielen nicht mehr missen. Neben der hervorragenden 3Dfx-Unterstützung fällt die normale SVGA-Optik nicht ab, da Bungie hier per



Die gezeichneten Zwischensequenzen passen gut zur düsteren Fantasy-Stimmung von Myth - Kreuzzug in Ungewisse.



Auch ohne 3Dfx-Karte macht die Grafik einen guten Eindruck und läßt sich ebenso flott drehen und zoomen wie mit Hardwarebeschleuniger.



Die Höhenunterschiede in der Landschaft sind kein optischer Gag, sondern haben konkrete Auswirkungen auf Truppen und Waffen.

Software Effekte wie gefilterte Texturen emuliert und zu erstaunlich guten Ergebnissen kommt. Auch die Lichteffekte stehen denen der beschleunigten Version in fast nichts nach.

Hinterhältige Gegner

Die strategische Komponente kommt ebenfalls nicht zu kurz. Die gegnerischen Horden mögen zwar furchtbar anzusehen sein und auch etwas streng riechen, doch intelligent sind die allemal. Machen Sie sich also auf Überraschungsangriffe gefaßt und rechnen Sie mit komplizierten Ablenkungsmanövern oder Angriffen von mehreren Seiten. Der Gegner zieht sich auch schon mal zurück, wenn er Ihre Überlegenheit erkennt, und versucht, Sie in einen Hinterhalt zu locken. Umdenken ist also angesagt, da eine reine zahlenmäßige Überlegenheit kein Garant für einen Sieg ist. Vielmehr kommt es auch auf den richtigen Einsatz Ihrer einzelnen Truppen an. Bogenschützen können beispielsweise hervorragend mit ihren weitreichenden Pfeilen einen Zwerg schützen, der mit seinen Granaten gleich mehrere Zombies auf einmal ausschalten kann. Natürlich nützt auch der Computergegner diese Vor- und



Lichteffekte wie Explosionen oder Blitze werden in Echtzeit berechnet

Nachteile aus, so daß Sie ständig Ihre Einheiten neu positionieren müssen.

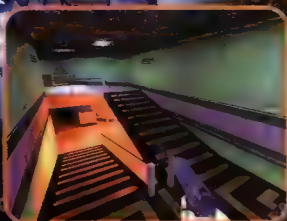
Haft im Netz

Neben den 25 Einzelmissionen packt Bungie eine ganze Reihe Mehrspieler-Levels in Myth. Sie dürfen entweder gegeneinander um die Herrschaft des jeweiligen Levels ringen, sich an „Capture the Flag“-Varianten beteiligen oder auch die Solo-Levels spielen, wobei mehrere Strategen jeweils einen Teil der Truppen übernehmen. Die fertige Version soll auch über das Bungie.Net per Internet zu spielen sein. Wir erwarten gespannt das Testmuster für die nächste Ausgabe der PC Games.

Florian Stangl ■

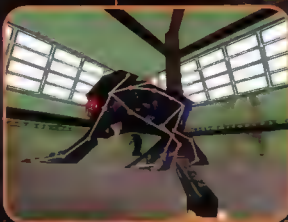
RELEASE	
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Bungie
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1997	

HALF-LIFE



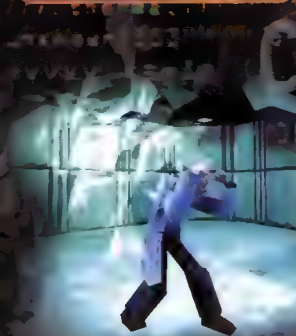
DAS 3D-ACTION-DREAM-TEAM

Die Shootingstars am Action-Himmel, Valve™ Software, zeichnen u.a. für die bekanntesten Ego-Shooter der legendären "id"- und "3D Realms"-Labels verantwortlich. Die Actionfanatiker versprechen diesmal ein völlig neues Konzept, daß Spieler in aller Welt hemmungslos begeistern wird!



Ein revolutionäres Animations-System

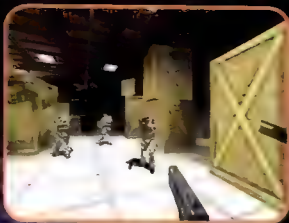
Dank des einmaligen Skellet-Animationssystems wüten in HALF-LIFE dreidimensionale Monster mit über 6.000 Polygonen - während der heutige 3D-Durchschnitt gerade mal mit 500 auskommen muß. Diese Technologie erlaubt konkurrenzlos flüssige und komplexe Bewegungen. Beispielsweise können angreifende Monster Sie ständig im Blickfeld haben oder feindliche Roboter mit einem Sprung in Deckung gehen und gleichzeitig auf Sie feuern.



STATE-OF-THE-ART-SPECIAL-EFFECTS

Die 16bit-Farben, die metallischen Chromtexturen, Multicolor-Lichteffekte, Transparenzen und Nebelschwaden generieren eine einmalig schaurig-schöne Atmosphäre. Und dafür brauchen Sie noch nicht einmal spezielle Grafikhardware - wenngleich HALF-LIFE selbstverständlich MMX und Direct 3D-Beschleunigerkarten atemberaubend unterstützt.

HALBWERTSZEIT



MONSTER MIT Hirn

Vergessen Sie die simple "Künstliche Intelligenz" klassischer Actionspiele: In HALF-LIFE sind Ihre Gegner in der Lage, Ihre Position, die Gefahr, die von Ihnen ausgeht, sowie verbundene Einheiten und die eigenen Fähigkeiten miteinzukalkulieren, ob sie angreifen oder doch besser fliehen sollten. Zusätzlich schließen sich Monster in Rudeln zusammen und koordinieren untereinander die Angriffstaktiken... das Spiel ist noch lange nicht gewonnen!



UNTERSCHÄTZEN SIE NIEMALS IHRE GEGNER

Sie haben also Ihre Taktiken der offensichtlichen Funktionsweise der Monster angepaßt?! Die Tentakel-Hydra ist blind - aber Ihr Gehör reagiert auf das kleinste Geräusch! Wir empfehlen daher absolute Ruhe: Sie würden es stark bereuen, wenn Sie in diesem Gewölbe losballern...

Email: cc.hofmann@uni-erlangen.de

S I E R R A

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Ltd.



Wenn ein Softwarehaus derzeit auf der sicheren Seite entwickeln möchte, produziert es ein Strategie- oder Actionspiel – am besten in Echtzeit! Studio 3DO kam daher auf einen naheliegenden Ansatzpunkt: Beide Genres wurden bei Uprising zusammengeworfen, und das Ergebnis kann durchaus überzeugen bzw. mit einigen Innovationen aufwarten.

Drilling statt Doppel

Während die typischen Vertreter beider Genres die traditionelle Zweisamkeit des Spielers mit einer feindlichen Übermacht kultivieren, läßt sich Uprising auf eine Dreiecksbeziehung ein: Sie haben es nicht nur mit bitterbösen Invasoren – die auf den bewährten Namen Imperium hören – zu tun, sondern auch mit begeisterungsfähigen

Uprising

Überflieger

Es muß nicht immer Command & Conquer sein! „Taktische Kriegsführung einmal anders“ verspricht Studio 3DO mit Uprising. Mit einer Mischung aus Strategie und Action möchte sich das amerikanische Unternehmen an die Spitze der Charts setzen...

Die Einheiten

Wir haben ein wenig in der Waffenfabrik von 3DO spioniert und sind dabei auf folgende Pläne gestoßen:

Zitadellen sind die Basen in einer feindlichen Welt. Ausgestattet mit Verteidigungsanlagen, die automatisch oder manuell betrieben werden, sind sie für den Sieg absolut notwendig.



SAMs sind erste Wahl, um die Basis gegen Luftangriffe zu schützen. Das Problem liegt im Detail: Sie können sich nicht selbst gegen Bodestreitkräfte verteidigen.



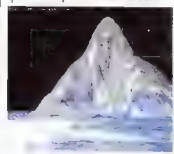
Aerial Assault Vehicles, die natürlichen Feinde von Panzern und langsamen Hubschraubern oder Bombern, eignen sich aber auch gut zum Angriff gegen Geschütztürme und sind selbst leichte Beute von SAMs. Ihr Bau kostet viel Energie.



Die Cyborgs sind Kanonenfutter, wenn ein Gegner angreift. Doch mit den Soldaten lassen sich hervorragend gegnerische Gebäude infiltrieren und Angreifer ablenken, damit der Wraith den Rücken frei hat. Außerdem sind sie billig und schnell zu haben.

TerraTech

Uprising liegt die Technologie TerraTech zugrunde, die von den Cyclone Studios entwickelt wurde und Landschaftsgrafiken realistisch darstellen kann. Vor allem Veränderungen in der Umgebung (zum Beispiel durch einen Bombeneinschlag) können in Echtzeit berechnet und entsprechend präsentiert werden.



Ureinwohnern. Begeisterungsfähig für den Kampf wohlgekernt. Mehr ist von der Hintergrundstory noch nicht zu erfahren. Doch wie dem auch sei: Für Allesweller dürfte der neue Titel ein Fest werden. Wie in einem reinrassigen 3D-Shooter klemmt man sich in den Wraith, wirft die Maschinen an und dreht seine vernichtenden Runden – der monströse Stahlkoloss feuert aus allen Rohren. Doch Schüsse sind leider nur Silber, Zitadellen sind Gold. Diese dienen nämlich dazu, im Feindesland einen Stützpunkt zu errichten. Dort können Sie dann Ihrem Baudrang freien Lauf lassen: Eine Energiestation sorgt dafür, daß der Basis der Saft nicht ausgeht, wenn Fabriken

für die einzelnen Waffentypen gebaut werden. Das kostet natürlich eine Kleinigkeit – Barres gibt's für die Pulverisierung von Feindobjekten.

Nachdem die Kombination der Spielelemente recht neuartig ist, sorgen Trainingsmissionen für einen schmerzfreien Einstieg. Nach und nach wird man mit den einzelnen Funktionen vertraut gemacht: Standardmäßig steuern Sie den Wraith mit der Maus und dem Keyboard, per Tastendruck schaltet die Ansicht um, und Sie dürfen die Kanonen der Zitadelle manuell bedienen. Im Handumdrehen werden neue Bauwerke errichtet. Ihre Erkundungsfahrten werden anfangs aber schnell an abgeriegelte Grenzen stoßen. Wenn die Abschirmungen nicht willig sind, muß eben Gewalt helfen – ein Panzer hat das Hindernis schnell niedergewalzt. Wenn nun der Bildschirm mit gegnerischen Einheiten überfüllt ist, wird es höchste Zeit, sich über die anzufordernde Unterstützung Gedanken zu machen. Wenn man nun mit destruktiver Zufriedenheit zuschaut, wie der Bomber das feindliche Gebäude zerlegt, besteht allerdings die Gefahr, daß man vor lauter Freude über das Feuerwerk gar nicht bemerkt, daß der gemeine Gegner ebenfalls neue Truppen aufbietet.

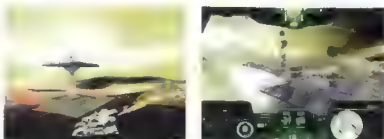
Das fertige Spiel soll mit 30 Einsätzen in den unterschiedlichsten Landschaftstypen bestückt sein. Im Vordergrund stehen dabei Vernichtungsmissionen, aber auch komplexere Aufgaben wie das Eskortieren von Konvois oder das Verteidigen einer Stellung gegen eine feindliche Übermacht werden nicht fehlen. Der Ausgang einer Mission soll dabei Einfluß auf die Ausgangssituation in der nächsten haben. Schließlich

wird ein Generator zufällig Aufträge erstellen. Die Betaversion, die uns für ausgiebige Testgefechte zur Verfügung stand, war schon sehr stabil. Nach sind erst wenige der geplanten Einsätze eingebunden. Wenn die Missionsdesigner clevere Arbeit leisten und die Framerate der 3D-Grafik noch weiter optimiert wird, steht uns ein ganz heißer Geheimtip ins Haus.

Andreas Lober ■



Verschiedene Kameraperspektiven stehen bei Uprising zur Verfügung, um es entweder wie ein Action- oder wie ein Strategiespiel angehen zu können.

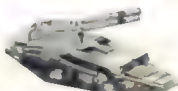


Grafisch sorgt Uprising für viel Aufregung. Bei den Screenshots auf diesen Seiten handelt es sich allerdings um die 3Dfx-Version.

Geschütztürme eignen sich vorzüglich, um die Zitadelle gegen Bodentruppen zu verteidigen.



Gute Infanterie-Killer und SAM-Knacker, aber schwach im Vergleich zu schwereren Kalibern.



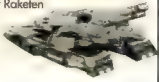
Ronald Reagans SDI-Traum(a) wird wahr: Satelliten sind sündhaft teuer und brauchen ewig, um sich aufzuladen, richten aber verheerende Verwüstungen beim Gegner an.



Außer Infanteristen gibt es nur eine effektive Möglichkeit, feindliche Fabriken fertigzumachen: Bomber. Auch gut gegen Geschütztürme oder Zitadellen, aber bei Angriffen von SAMs und AAVs purzeln sie nur so vom Himmel.



Ein Durchbruch der Kriegstechnik, die mobile Kommandozentrale im Kampf und neben der Zitadelle die wichtigste Einheit. Ein bewegliches Waffenlager, das vom Flammenwerfer über Raketen bis zu Minen so ziemlich alles mit sich führt, womit man feindliche Anlagen in Schutt und Asche legen kann.



Panzer General IIID

Hexerei

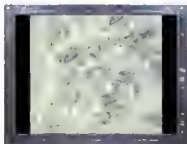
3D ist keine Hexerei? Anscheinend doch, denn trotz der trendigen dritten Dimension ist Panzer General IIID ein Strategiespiel mit traditionellen „Sechsecken“.

Verwirrung komplett: Erst war es weg, dann ist es wieder da und das auch gleich mehrmals. Wer der Geschichte dieser Serie nicht mit voller Aufmerksamkeit folgt, konnte in den letzten Monaten leicht durcheinander kommen. Deshalb wollen wir folgendes klarstellen: Panzer General verschwand bereits vor längerer Zeit aufgrund einer jugendschützenden Offensive der Bundesprüfstelle vom Schlachtfeld Ladentisch, da der Behörde das Handbuch nicht schmeckte – SSI korrigierte mittlerweile das, was die Firma eine „unglückliche Übersetzung“ nennt. So wurde das Verbot zurückgezogen und Panzer General ist wieder da – jetzt aber als Budget-Titel. Wer unseren Messebericht aus Atlanta gelesen hat, weiß, dass

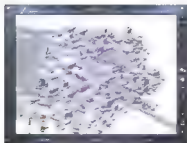
SSI für die nächste Runde mobil macht und hart daran arbeitet, Panzer General IIID in Stellung zu bringen. In den Vereinigten Staaten wird das Produkt allerdings Panzer General II heißen, will aber keinesfalls mit dem gleichnamigen PlayStation-Titel verwechselt werden. Sofern Sie schon einen Blick auf unsere Screenshots geworfen haben, werden Sie sicher festgestellt haben, daß Mindscape „Dreidimensionalität“ ziemlich großzügig interpretiert. Zwar sehen die Landschaften und vor allem die Einheiten durchaus räumlicher aus als beim Vorgänger, das ist aber auch keine Kunst. Von „echter“ Räumlichkeit keine Spur.

Keine Revolution

Bei dem Erfolg, den Panzer General hatte, verwundert es wenig, daß SSI beim Nachfolger eher auf Reform denn auf Revolution gesetzt hat. Dennoch: Detailarbeit allerorten. Vor allem natürlich bei der Grafik, die rundum schnuckeliger geworden ist. Wer mit Panzer General IIID in die Schlacht



Die Übersichtskarte zeigt das gesamte Kampfbereich.



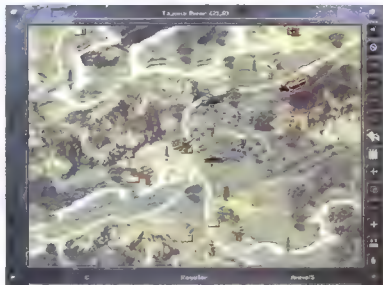
Mit viel Liebe zum Detail wurden die Karten gezeichnet. Leningrad ist eine beeindruckende Schöpfung.



Deutlich zu erkennen: Die Sechsecke überlagern die Landschaft, um einen besseren Überblick zu geben.



Auch die Statistiken und Einstellungs-Bildschirme haben die Designer grafisch aufgemöbelt. Doch noch wie vor sind enorm viele Feinheiten und Einstellungen zu berücksichtigen.



Sogar die Bäume spiegeln sich im Wasser, doch die Größenverhältnisse zwischen Einheiten und Landschaft sind wohl nicht ganz realistisch.

ziehen will, hat fünf Kampagnen zur Auswahl: Man kann die Einheiten der Amerikaner, Engländer oder Russen befehlen oder sich auf die Seite der Achsenmächte schlagen und gegen die Offensive der Alliierten vorgehen.

Neu, aber bewährt

Außer diesen fünf Kampagnen wird es noch rund 30 Einzel-szenarien geben – Dessau, Metz oder Tobruk sind ebenso dabei wie die Schlacht um Leningrad. Wenn Ihnen diese Auswahl nicht reicht, können Sie mit dem mitgelieferten Editor Ihre eigenen Schlachtfelder zusammenbauen und die Daten der Einheiten modifizieren.

Wer sich ein neues Spiel kauft, will aber nicht nur neue Grafiken und neue Kampagnen, sondern auch Neuerungen beim Gameplay. Panzer General IIID will dies vor allem mit verbesserten Multiplayer-Fähigkeiten (Netzwerk, Internet oder eMail), Offizieren, die die Kampfkraft der Truppen steigern, und Feintuning bei den Einheiten erreichen: Schwere Artillerie kann nun auch mehrere Felder weit feuern.

Andreas Lober ■

RELEASE

Genre Strategie

Hersteller SSI

VERÖFFENTLICHUNG

Oktober 1997

myth

KREUZZUG INS UNGEWISSE

BALD NEHMEN WIR DIR DIE MASKE AB



Best Promising

FREI WIE EIN FALKE LÄSST MYTH — KREUZZUG INS UNGEWISSE DICH ÜBERZEUGEN. **TAKTIK-SPEKTAKEL** IN ECHTZEIT SCHWEBEN. MYTH OFFNET DIR DIT ANDEUTUNG UND DIT GESAMHEIT PERSPEKTIVEN EINER SCHLACHT ERMÖGLICHEN. DEINE KRIEGER TREFFEN AUF EIN **FORMATIONSMOD** MIT **PHYSIKALISCHEN INTERAKTIONEN** DURCH ERSCÜTTERUNGEN. MIT **SPIEGELUNGSEFFEKTEN** UND KETTENEXPLOSIONEN. EINFACHE **FANTASY-CHARAKTERE** UND AUFWENDIG GESTALTETE **FANTASY-CHARAKTERE**.

DIESER KREUZZUG WIRD DEIN BILD VON SCHLACHTEN NACHHALTIG VERÄNDERT

BUNGIE

EIDOS
INTERACTIVE

TOCA Touring Car Championship

Volle Pulle

Haben Sie genug von den überempfindlichen Formel 1-Boliden? Dann ist Touring Car Championship genau das richtige für Sie. In der vielversprechenden Simulation der Codemasters rülpeln Sie sich durch Kurven und holen das Letzte aus den hochgetunten Straßenkarossen heraus. Detailtreue, exakte Fahrphysik und die originalen Teams runden das positive Bild ab.

Es gibt sie noch, die Mes-
seüberraschungen. Ausgerechnet die Codemasters, bisher im Rennspielbereich nur durch Actionspiele wie Micro Machines bekannt, arbeiten gerade mit TOCA Touring Car Championship an einer enorm vielversprechenden Simulation. Wer sich an den hochgezückelten Boliden der Formel 1 sattgespielt hat, darf sich auf Familienskutschen reuen: Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Opel Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord und Nissan Primera sieht man täglich auf der Straße, aber kaum mit derart viel Pferdestärken. Die zu Höchstleistungen angetriebenen Rennversionen der Straßenkarossen vermitteln ein völlig neues Fahrgefühl, wie eine erste spielbare Version eindrucksvoll zeigte. Das Spiel von Gas und Bremse wird entscheidend, vor allem, wenn sich

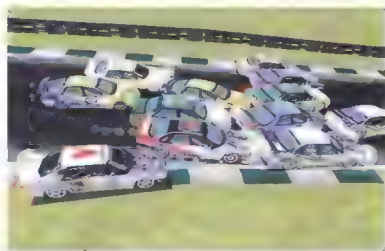
während des Rennens plötzlich das Wetter ändern sollte und Regen die Straßen zu reinen Rutschbahnen macht. Acht authentische Rennstrecken wurden nach Angaben der Codemasters mit einer Genauigkeit von 80 Millimetern nachgebildet; unter anderem sind so traditionsreiche Strecken wie Donington, Brands Hatch oder Oulton Park dabei. Leitplanken, Reifenstapel, Tribünen und Gebäude sollen alle am richtigen Platz stehen und für die nötige Rennatmosphäre sorgen.

Teamlizenz

Auch die Flitzer sind exakt nachgebildet, von Karosserie, Reklameschildchen und Motorleistung bis hin zum Fahrverhalten. Dank der entsprechenden Lizenz sollen auch alle Fahrer und Teams originalgetreu mit von der Partie sein, was für



Realitätsnahe, Überholmanöver und Hochgeschwindigkeitspassagen stehen bei Touring Car Championship auf der Tagesordnung.



Defensives Fahren ist bei Rennen der Touring Car-Klasse weniger angesagt. Rempelein und Crashes passieren hier am laufenden Band.

Freunde des Motorsports ein echter Leckerbissen ist. Auch grafisch hat Touring Car Championship einiges zu bieten. Dank der ausgezeichneten 3Dfx-Unterstützung braust man mit über 250 Stundenkilometern flüssig über die Piste und erhält einen hervorragenden Geschwindigkeitseindruck. Wer keine 3D-Karte sein eigen nennt, muß nicht verzweifeln. Auch unbeschleunigt sieht Touring Car Championship hervorragend aus und spielt sich genauso gut. Die Autos sind sehr detailliert dargestellt und verformen sich bei den zahlreichen kleinen Rempelein und größeren Crashes realistisch. Spektakuläre Überschlüge werden natürlich genauso simuliert wie Dreher oder Drifts. Besonders in den Kurven geht es kräftig zur Sache, die Computergegner schubsen und kämpfen um jeden Meter. Im Gegensatz zu Spielen wie NASCAR Racing

kommt es hier nicht nur auf das perfekte Anfahren der Kurven an, sondern auch auf das Ausbremsen der Gegner oder einen geschickten Schubser zur rechten Zeit. Wer die Fernsehübertragungen der Rennen kennt, weiß, was ihn im Spiel erwartet. Wenn die rechnergesteuerten Gegner nicht ausreichen, der wird sich über die Netzwerkoption freuen. Dann dürfen bis zu acht menschliche Spieler sich packende Duelle auf den Pisten liefern. An Spielmodi wollen die Codemasters neben einer Saison auch Einzelrennen und Zeitfahrten anbieten.

Florian Stangl ■



Die acht englischen Rennstrecken werden enorm detailgetreu dargestellt, ebenso die Wagen und deren Reklamebemalung.

RELEASE	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1997	

RANDHEISS!

PC-Games

Ali-Sad Longbow 2 (dt.) *	78,99
Anno 1802 (dt.) *	79,99
Antares 2 (dt.) *	79,99
Armored Fleet 2 (dt.) *	79,99
Atomic Bombman	59,99
Barbarus Rally *	85,99
Conquest Earth (dt.) *	79,99
Constructor	69,99
Croc (dt.) *	79,99
Dark Colony (dt.) *	69,99

Das Schwarze Auge 1.3 Companion (dt.) *

Der Industriemagier (dt. Win95)

Der Siedler 2 Gold Edition (dt.)

Demonion (dt.) *

Dungeon Keeper (dt.) *

F1 Manager Professional (dt.) *

F1 Racing Simulation *

Fallout (dt.) *

File Soccer 98 Die WM-Qualifikation (dt.) *

Fighters Anthology (ATF 98, dt.) *

Fit Pin (dt.)

G-Police (dt.) *

Grand Prix 2 (dt.)

H-E-D 2 (dt.) *

Herrscher der Meere (dt.) *

F 22 Raptor (dt.) *

Imperialismus (dt.)

Jack Orlando (dt.) *

Justi Knights *

KKKO Mission CD (dt.) *

Joan US 98 *

Little Big Adventure 2 (dt.)

Max Montezuma (dt.) *

Monster Trucks *

MS Flug Simulator 98 (dt.) *

Need for Speed 2 Special Edition (dt.) *

NBA 98 EA Sports *

NHL Hockey 98 (dt.) *

Outpost 2 (dt.) *

Panzer Generals 3D (dt.) *

Pazifik Admiral (dt.)

Populous - The 3rd Coming (dt.) *

Riven - Sequel to Myst (dt.) *

Sid Meiers Galaxyburg (dt.) *

Sim City 2000 (dt.) *

Some 3D - Sticky's Island *

StarCraft (dt.) *

Streets of Sim City (dt.) *

String (dt.)

Virtual Fighter 2 *

Warhammer 2 - Dark Omen (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Warlords 3 (dt.) *

Der Hammer!

Gold Games 2

Warwind, Star General,
Z. Tilt, Orion Burger,
Baphomets Fluch, Hind,
Toonstruck, Earthslege 2,
DSa3. Schatten über Riva,
IndyCar 2, A4 Networks,
Kings Quest 7, Bleifuss
insgesamt 24 Top-Games auf ca
23 CDs zum Superkomplettpreis

komplett **49,95**



Unser Tip des Monats:

Incubation Battle Isle - Phase IV

Dieses völlig neuartige 3D-Strategiespiel bietet eine dichte, fesselnde Atmosphäre und ein völlig neuartiges Gameplay mit achtzehn animierten, blitzschnellen Kamerafahrten und Perspektivwechseln. Der 4. Teil der Battle Isle-Saga - ein Taktikspiel der Extraklasse!

dt., CD-ROM *

69,99

Antons Herbst-Empfehlungen:

Bleifuss Fun

CD-ROM *

59,99

Demonworld

dt., CD-ROM *

69,99

Resident Evil

dt., CD-ROM *

75,99

Shadows of the Empire

CD-ROM

79,99

Der Strategie-Herbst!

Akte Europa

dt., CD-ROM *

69,99

Command & Conquer 2

Vergeltungsschlag

dt., CD-ROM *

29,99

Total Annihilation

dt., CD-ROM *

79,99

Lands of Lore 2

Das Werk hat sich gehört - nach über drei Jahren Entwicklungszeit präsentieren die Macher von Command & Conquer die Fortsetzung des erfolgreichen Echtzeit-Rollenspiel-Adventures Ein Fantasy-Epos der Spitzenklasse!

dt., CD-ROM *

75,99

Baphomets Fluch 2

dt., CD-ROM *

75,99

Unsere Filialen:

Berlin - Neukölln Neukölln 25/50 Tel. (030) 521 60 21	Berlin - Friedrichshagen Friedrichshagen Straße 94 Tel. (030) 427 60 21	Berlin - Steglitz Schloßstraße 159 gegenüber Forum Steglitz	Berlin - Mitte Alexanderplatz 3 Tel. (040) 429 11 139	Hamburg - Harvestehude Grindelberg 73/75 Tel. (040) 429 11 139	Dortmund Rheinische Straße 85 Tel. (0231) 914 12 24	777 Darmstadt auch in "Der Hammer"	Media Point Vertriebs GmbH Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin Telefax (030) 794 72 199 Telefonische Bestellannahme: Mo Fr 9.00-20.00 Uhr Sa 9.00-16.00 Uhr (030) 794 72 111
Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel. (030) 794 72 111	Berlin - Spandau Nonnenrampelle 62 Tel. (030) 383 02 191	Berlin - Tegel Brunnenstraße 10 Tel. (030) 434 90 991	Berlin - Mitte Zepherstr. Chaussee Im "Forum Bismarck"	Bremen Harvestehude 8-Loydhof Tel. (0421) 16 80 80	Koblenz Rheinstraße 44 Tel. (0261) 914 10 85	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel. (030) 794 72 10	

* Aktion nur bei Drucklegung nach nicht erschienenem Aka Preis und angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorlesen bzw. zusenden. Versandkosten: Volkswagen 6,89 DM, Kreditkarte 3,88 DM, Nachnahme 9,99 DM zzgl. 3,- Pack- und Porto. DM bestellbar in Island, wenn keine Kreditkarte! Ausland nur gegen Vorweisung zahlg. 30,- DM! Kreditkarte: Der einfachste und bequemste Weg für Ihre Warenbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachweise auf!

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH

Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo Fr 9.00-20.00 Uhr Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

Test Drive 4

Triebwagen

Brauchen Sie Speed? Accolade bietet mit Test Drive 4 eine ganze Menge davon. Rasen Sie mit legendären Muscle Cars gegen moderne Sportwagen und sorgen Sie in der Münchner Innenstadt für Aufsehen oder in den Alpen für Panik bei den Gensern. Statt reiner Action wie in den Vorgängern wird diesmal auch realistische Fahrphysik geboten.

Schnelle Autos haben nichts von ihrer Faszination verloren. Mit einem PS-starken Sportwagen über enge Straßen zu flitzen, pumpt Adrenalin ins Blut und sorgt für euphorische Zustände beim Fahrer. Wenn das körpereigene Aufputschmittel bei Fahrten mit Ihrem Cinqueto aber nicht so recht bro-

delt, sollten Sie mal einen Blick auf Test Drive 4 werfen. Nach dem enttäuschenden Need for Speed 2 kommt Accolade mit dem neuesten Spross der traditionsreichen Rennserie, der pikanterweise ebenfalls von Electronic Arts vertrieben wird, gerade recht. Ganze sieben Jahre zogen ins Land, seit Test Drive 3 für

spannende Rennen sorgte. Einige der schönsten Träume in Blech wollen im Nachfolger über die Pisten gehetzt werden: 1997 Corvette, 1969 Camaro, 1970 Chevelle, 1967 Shelby Cobra, 1998 Dodge Viper GTS, 1971 Plymouth Cuda 426, 1998 TVR Cerbero und der 1995 Nissan 300ZX. Eine reizvolle Mischung aus alten und modernen Sportwagen, die so verheißungsvolle Kurse wie San Francisco, Washington, die Alpen zwischen der Schweiz und Italien sowie einen Stadtkurs in München befahren. Bei Test Drive 4 steht einzig der Spaß im Vordergrund, sich mit anderen Fahrern zu messen, weshalb der Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler fast schon selbstverständlich erscheint.

Hase und Cobra

Natürlich bietet auch der Solo-Modus einiges für Rennpiloten, vor allem grafisch. Test Drive 4 läuft zwar auch auf Rechnern ohne 3D-Karte, doch erst mit der nativen 3Dfx-Unterstützung spielt es alle Trümpfe aus. Nach der Veröffentlichung will Accolade auch einen Patch für Direct 3D und Rendition-Chips veröffentlichen. Die Strecken sind generell sehr detailliert dargestellt und fallen durch viele kleine Gags und Animationen am Streckenrand auf. Neben dem Lake District-Kurs in Eng-



Oben: Spannende Überholmanöver gibt es am laufenden Band.
Unten: Auf dem Lake District-Kurs in England müssen Sie verstärkt mit Regen rechnen.

land sehen Sie beispielsweise Paragliders, Jetskier oder Hasen am Wegesrand. Regen und Schnee gehören je nach Strecke ebenfalls zum Repertoire und beeinflussen natürlich auch die Fahrphysik. Waren die alten Test Drives eher simpel gestrickte Actionspiele, hat Accolade für den vierten Teil das Fahrverhalten jedes Boliden nachempfunden – mit allen Stärken und Schwächen. Ob Ihnen die Straßenlage der alten Kisten besser liegt als die der neuen, müssen Sie selbst herausfinden. Ein Relikt aus alten Tagen darf natürlich nicht fehlen: die Polizei. Die ist nämlich gar nicht begeistert von Geschwindigkeitsrowdys und versucht, Sie mit allen Mitteln zu stoppen. Ob den Ordnungshütern das gelingt, können wir Ihnen hoffentlich in unserem Test in der nächsten Ausgabe sagen.

Florian Stangl ■



Der vierte Teil der Test Drive-Serie bietet exzellente Grafiken, alte und neue Traumwagen und sechs abwechslungsreiche Kurse.



Die Polizei darf natürlich nicht fehlen und macht verblissen Jagd auf die Tempusünder. Werden Sie angehalten, verlieren Sie wertvolle Sekunden.

RELEASE	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Accolade
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1997	

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Macht der Magie

Neben Wizardry und Ultima ist Might & Magic eine der ältesten Rollenspiel-Serien in der Geschichte des Computerspiels. Aus fernen Landen überbringen nun Herolde die frohe Nachricht von der Wiederkehr eines längst vergessenen geglauten Epos.

Fragt man einen Rollenspiel-Fan, wann denn das letzte richtig gute Spiel aus seinem Lieblings-Genre erschien, folgt meist betretenes Schweigen, ein sehnsüchtig in die Vergangenheit gekehrter Blick und ein recht verzagtes "aber Lands of Lore II soll doch bald kommen". Nachdem Das Schwarze Auge 3 zwar nicht mit spielerischem Tiefgang geizte, technisch aber nur ein Fall für Ewiggestrige war, das brillante Diablo eher in die Kategorie „Rollenspiel Light“ gehört und das



epische Dagerfall auf die Augen wie ein Blindheits-Zauber wirkte, drohte den wackeren Helden in letzter Zeit die Abenteuer auszugehen.

die beiden Strategiespiele Heroes of Might and Magic an, obwohl es ein reinnassiges Rollenspiel wird. Wie es sich für ein zünftiges Fantasy-Abenteuer gehört, regiert in Enroth gerade das Chaos. König Roland ist spurlos verschwunden, als Ausgleich gibt es Dämonen und Erdbeben. Das ist natürlich ausgesprochen är-

gerlich, so daß es gilt, nach dem Rechten zu sehen und die Quelle des Übels ausfindig zu machen. Sollte etwa die Zeit dieser Dynastie abgelaufen sein, sollten etwa die Götter der Familie das Mandat entzogen haben, Enroth zu regieren? Daß es wieder mal an ihnen ist, dies herauszufinden, muß wohl nicht

Zahlen

Zahlen lügen nicht. Trotzdem: Die Angaben über Might and Magic VI sind auf dem Stand vom September 1997, können sich also noch bis zum Erscheinen des Spiels ändern.

- das erste Might and Magic-Spiel erschien 1986
- alle Spiele der Serie verkauften sich weltweit insgesamt 3,5 Millionen mal
- Might and Magic VI wird rund 300 NPCs enthalten, davon sind etwa die Hälfte menschlich
- die zu erlernenden Zaubere gehören neun verschiedenen Schulen an
- die Engines werden eine Auflösung von 640x480 Punkten bei 16 Bit-Farbtiefe darstellen
- voraussichtlich wird das Spiel einen Pentium 90 und Windows 95 benötigen

Neue Story, alte Welt

Aber es ist Hoffnung in Sicht: Zwar wurde der Veröffentlichungstermin von Might and Magic VI: Mandate of Heaven soeben auf Februar nächsten Jahres verschoben, aber das soll uns nicht daran hindern, schon jetzt mehr als nur einen Blick darauf zu werfen.

Wie schon bei allen Vorgängern, hält auch dieses Mal wieder Jon Van Caneghem alle Fäden in der Hand. Der neue Titel spielt in Enroth. Treue Fans der Serie werden bei dieser Mitteilung outhorchen. Richtig, das gehört zwar zum selben Universum wie die Vorgänger, setzt aber nicht die alte Storylinie fort, sondern knüpft vielmehr an



Ein runde Sache: Gänge in Might and Magic VI. Während bisherige Rollenspiele meist nur schrittweise Bewegungen zuließen, soll die Engine hier freie Bewegungen wie bei indizierten Ballerspielen zulassen.



Die Figuren verpixeln selbst dann nicht, wenn sie sehr nahe sind.

extra erwähnt werden. Für gehobenen Spielspaß wird diese Hauptstory mit zahlreichen Sub-Quests angereichert sein, die quasi nebenbei noch erfüllt werden können. Dabei erfährt man im Laufe der Zeit immer mehr über den Kampf der Ahnen, und die Geschichte verflocht sich mit der von Might and Magic III.

Tradition and Change

Apropos Might and Magic III & Co. – in verschiedener Hinsicht wird der sechste Teil der Serie mit alten Traditionen brechen. Krassste Veränderung ist zweifellos die Einführung von Echtzeit-Kämpfen. Doch auch für altdienende Veteranen besteht kein Grund, Reißaus zu nehmen – wer lieber die grauen Zellen als das Adrenalin in Wallung bringen will, kann auch auf einen rundenbasierten Modus umschalten und so seine Helden in Stellung bringen. Helden? Genau, richtig gelesen: Im Gegensatz zum gegenwärtigen Trend darf man in Might and Magic VI eine ganze Party steuern. Zwar ist deren Stärke seit den Vorgängern von sechs auf vier Mitglieder geschrumpft, dafür gibt's Platz für zwei Nicht-Spieler-Charaktere in der Helden-truppe. Da waren's wieder sechs. Die Eigenschaften der Helden werden übrigens nicht mehr ausgewürfelt, sondern

können nun über frei verteilbare Attribut-Punkte festgelegt werden. Eine weitere kleine Korrektur wird es beim Magie-System geben: Waren bisher Edelsteine nötig, so sind nun auch juwellose Zauber möglich – dafür wurde die Anzahl der Magie-Schulen erhöht. Hier soll es aber nicht ganz streng zugehen: Wenn für eine Aufgabe zwingend ein bestimmter Zauber benötigt wird, kann sich die Gruppe dessen bedienen, selbst wenn eigentlich kein Magier dieser Schule angehört.

Mit besonders viel Liebe gehen die Designer die Umwelt an: Alle Personen sollen nun ein Eigenleben führen. Die Story wird dynamisch auf die Aktionen des Spielers reagieren. Ein Beispiel: Rettet der Spieler eine gefangene Prinzessin, wird er ihren Vater als Verbündeten gewinnen. Läßt er die holde Jungfer im Kerker, wird Paps sauer, dafür steigt man in der Gunst dessen, der sie gefangenhält. Und davon hängt selbstredend der weitere Verlauf ab.

Was sich hier schön anhört, sieht auch schön aus. Die Bilder auf diesen Seiten liefern den Beweis dafür: Wenn nun noch das Gameplay hält, was die Pläne des Teams versprechen, ist für Rollenspieler die Zeit des Dun-



Für den sechsten Teil gründlich überarbeitet: das Benutzer-Interface.



Auch wenn der sechste Teil rätselstärker werden soll, so sollte doch das Schwert auf keinen Fall zu Hause im Schrank vergessen werden...

kels vorbei. Wir halten Sie selbstverständlich weiter auf dem laufenden und berichten natfalls auch aus den düstersten Tavernen über die Fortschritte des Spiels.

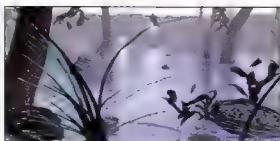
Andreas Lober ■

RELEASE	
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Studio 3DO
VERÖFFENTLICHUNG	
Februar 1998	

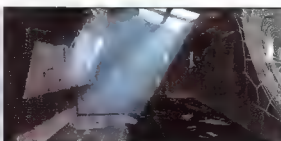
Die Engine

Im allgemeinen ist es schon fast so etwas wie Blasphemie, bei einem Rollenspiel über die Engine zu sprechen. Zu oft ist dies ein wunder Punkt. Bei Might and Magic VI wagen wir es doch. Denn: Neben Lightsourcing und viel gerendertem Augenschmaus soll auch während des eigentlichen Spiels opulente Optik geboten werden. Dafür gibt es die Engines gleich im Doppelpack: eine für drinnen, eine für draußen. Erlaubt sind freie Drehungen um 360 Grad, und wenn der Spieler mal in die Luft geht, schwenkt die Kamera mit. Ein zusätzlicher Atmosphäre-Kick dürfte der Wechsel zwischen Tag und Nacht, Sonne und Regen sein.

In Might & Magic VI werden zahlreiche gerenderte Zwischensequenzen zu sehen sein:

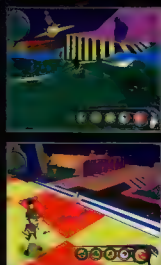


Es muß nicht immer Götterdämmerung sein: Endlich verspricht ein neues Rollenspiel stimmungsvolle Grafik.



Effektiv eingesetztes Lightsourcing: Die Gebäude verdanken ihren lebensrealen Look einem Architekten.

HEAD E DESTR ZO



PC
CD-ROM

H.E.D.Z. Der Kampf um die Köpfe. Wer schafft es, die größte Hed-Sammlung des Universums zu ergattern? Die Gegner machen vor nichts halt - sind knallharte Hed-Jäger! Ganz nach dem Motto: Schieß auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich dann immer noch bewegt, lauf so schnell du kannst! H.E.D.Z. - die neue Generation der 3D-Shooter.

XTREME DUCTION NE

- phantastische 3D-Umgebung mit über 30 WELTEN (3DFX & Direct 3D-Support)
- 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
- ausgeklügeltes, noch nie dagewesenes Game Design



Age of Empires

Gates ante

Wie bringt man einen Spieleredakteur in nur zehn Sekunden zum Weinen? Ganz klar: Man hält ihm ein neues Echtzeit-Strategiespiel unter die Nase und verkündet, es sei DER Winterhit schlechthin. Jetzt mal ernsthaft: Sie müssen nur einen kurzen Blick in unser Inhaltsverzeichnis werfen, um zu sehen, daß in diesem Genre zur Zeit mehr Spiele erscheinen, als irgendein Mensch kaufen kann. Gerade deshalb lohnt aber ein genauer Vergleich zwischen den angebotenen Titeln. Der wirft beim stirnrunzelnden Käufer aber noch weitere Fragen auf.

Beispielsweise die, warum eigentlich alle neuen Echtzeit-Strategiespiele in einer Science Fiction-Umgebung angesiedelt sind und nicht im Mittelalter oder einem Fantasy-Szenario? Wie bei jeder Regel gibt es freilich auch hier eine Ausnahme: Age of Empires, das von den Ensemble Studios im Auftrag von Microsoft programmiert wurde, richtet sich mit seinem historisch-antiken Flair vor allem an Fans von WarCraft und Civilization. Überhaupt scheint es, als hätte man alle guten Seiten dieser beiden Klassiker in einem einzigen Spiel vereinen wollen.



Portas

Empfinden Sie beim Knistern von Tesla-Spulen nicht auch dieses angenehme Kribbeln? Geht nach dem zielgenauen Abwurf einer Atombombe nicht auch die Sonne in Ihrem Herzen auf? Es ist einfach herrlich, im 20. Jahrhundert zu leben! Stellen Sie sich die langweiligen Zeiten vor, als ein Katapult noch als schreckliche Massenvernichtungswaffe galt und das

Schießpulver noch lange nicht erfunden war. Für ein Echtzeit-Strategiespiel ist die Antike offensichtlich ein gänzlich unpassender Hintergrund – so völlig ohne Panzer, ohne Maschinengewehre, ohne Laser und ohne Plutonium. WarCraft 2 hat zwar gezeigt, daß es solche technischen Spielereien nicht unbedingt braucht, allerdings wurde dafür auch tief genug in die Fantasy-Trickkiste gegrif-

fen: Den Großteil seiner Spielatmosphäre bezieht das Blizzard-Spiel nämlich schlicht aus der Tatsache, daß die gruselig-grünen Orks mit von der Partie sind. Age of Empires kennt keines von beiden – weder moderne Technik noch irgendwelche gehörnten Fabelwesen. Microsofts bislang größtes Spieleprojekt handelt von Kriegen, die irgendwann zwischen der Steinzeit und Christi Geburt stattfanden und heute nur noch aus staubtrockenen Monumentalfilmen bekannt sind. All diesen Konflikten ist gemeinsam, daß sie nur mit Schwertern, Speeren, Äxten und Steinen ausgetragen wurden. Die Kriegerparteien hießen damals auch GDI oder NOD, sondern Phönizier, Sumerer oder Minorer. Für Age of Empires wurden insgesamt 12 dieser antiken Völker noch einmal aus der Versenkung geholt. Falls Ihnen der große Krieg der Perser gegen die Mazedonier also nichts sagt und Sie „Sparta gegen Athen“ immer noch für eine legendäre Fußballbegegnung halten, sollten Sie unbedingt weiterlesen.

Die Kampagnen: Geschichte „live“ miterlebt

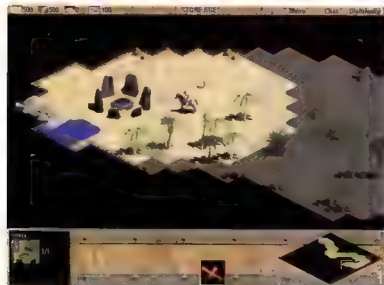
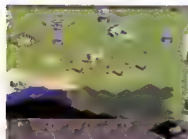
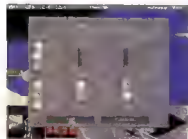
Wie die meisten seiner Konkurrenten besteht auch Age of Empires aus mehreren Kampagnen, die sich wiederum aus linear angeordneten Missionen

zusammensetzen. Hier muß gleich offen der entscheidende Schwachpunkt unserer Testversion angesprochen werden: Die zu 99% fertiggestellte Beta-version enthielt lediglich drei der rund 40 (!) angekündigten Kampagnen. Anfangs zweifelten wir also, ob sich das Spiel anhand dieser Version überhaupt vernünftig testen lassen würde. Diese Zweifel lösten sich nach einigen durchzackten Nächten aber auf: Zur Bewältigung dieser ersten drei Feldzüge benötigten wir genauso lange wie für alle 30 C&C 2-Missionen zusammen. Wenn Microsoft tatsächlich sein Versprechen einlöst und rund 40 davon mitliefert, so wird Age of Empires zum mit Abstand umfangreichsten Spiel seiner Art. Doch zurück zur Spielbeschreibung: Jede der angebotenen Kampagnen hat einen historischen Konflikt zwischen zwei oder drei Völkern zum Thema. Bevor Sie mit einer Mission beginnen, werden Ihnen kurz die jeweiligen Ziele erklärt. Hier trifft man auf nichts grundsätzlich Neues: Meistens geht es darum, eine „Basis“ zu errichten, sich eine Zeitlang gegen feindliche Angriffe zu wehren und schließlich mit seiner eigenen Streitmacht so lange zurückzuschlagen, bis die Karte von allen gegnerischen Truppen und Gebäuden bereinigt ist. Etwas delikat, aber ebenfalls nichts Neues, sind zahlrei-

Viele Missionen spielen in unmittelbarer Nähe von Flüssen oder Seen. Wer seine Ressourcen in Schlachtschiffe investiert, spart teure Landeinheiten.



Im Optionen-Menü kann die Spielgeschwindigkeit in drei Stufen erhöht werden. C&C-Freaks werden sich besonders über die optional wählbare Ein-Button-Steuerung freuen. Im unteren Bild ist der „Nebel des Krieges“ deutlich zu erkennen.



Die Aufgabenstellung heißt keineswegs immer „Besiege alle Gegner“. In vielen Missionen müssen solche Artefakte gefunden und besetzt werden.

che Einzelkämpfer-Missionen, bei denen man sich mit einem Stoßtrupp durch das feindlich kontrollierte Terrain vorantasten muß. Hin und wieder muß auch ein Artefakt aus den Händen des Feindes erobert werden, und manchmal gilt es, einfach als erster eine bestimmte Menge von Gold in einer vorgegebenen Zeitspanne anzuhäufen. Gelegentlich werden dem Spieler auch Kombinationen aus mehreren solcher Missionsziele aufgebürdet. Obwohl alle Missionen einer Kampagne durch kurze Beschrei-

bungstexte am Anfang und am Ende in einen logischen historischen Kontext gebracht werden, gibt es keinen echten Zusammenhang: Weder Truppen noch Technologien lassen sich von Szenario zu Szenario mitnehmen.

Die Einheiten: antik, aber äußerst vielfältig

Rundenbasierte und in Realzeit ablaufende Strategiespiele haben eines gemeinsam: Das zielstrebige Entwickeln fortschrittlicher Technologien und

Die sechs unterschiedlichen Höhenstufen wurden in den Missionen als wichtiges Spielelement verwendet. Solche Klippen überwindet niemand.

immer stärkerer Einheiten macht meistens mehr Spaß als der eigentliche, finale Kampf. Diesem Umstand wird Age of Empires auf ganzer Linie gerecht. In fast allen Missionen startet der Spieler auf der Entwicklungsstufe der Steinzeit. Er kann Nahrung nur durch Jagen und Sammeln erbeuten, kann nur sehr primitive Holzhütten bauen und sich mit einfachen Steinaxten gegen Angriffe wehren. Falls genug Rohstoffe zur Verfügung stehen, wird man sich innerhalb kurzer Zeit bis zur letzten Entwicklungsstufe (Eisenzeit) hochgearbeitet haben. Dann steht die komplette Palette aller antiken Waffengattungen zur Auswahl: Soldaten mit Kurz-, Lang- oder Breitschwertern, Schützen mit Kurz-, Lang- oder Kompositbögen, Pferde- oder Elefantenreiter, Katapulte, Ballistas und Legionäre – insgesamt über 40 verschiedene. Durch Schild- und Waffen-Upgrades läßt sich jede Einheit sogar noch weiter aufpumpen: Manche Charaktere verfügen

über drei verschiedene Angriffs- und Verteidigungswerte, die gezielt verbessert werden können. Eine Art Sanitätseinheit ist übrigens auch mit von der Partie: Der kostspielige, aber leicht verwundbare Priester heilt verletzte Truppen und kann fremde Soldaten zum Überlaufen bewegen. Vor allem im Multiplayer-Modus leistet der heilige Mann unschätzbare wertvolle Dienste. Wer einen Teil seines Goldvorrates in das „Monotheismus“-Upgrade investiert, kann sogar die Besetzungen fremder Verteidigungstürme dazu bringen, die Seiten zu wechseln. Da ein Großteil der Missionen (wie in WarCraft 2) in der Nähe von Meeren oder breiten Flüssen spielt, darf auch die Rolle der Seefahrt nicht unterschätzt werden. Hat man die Eisenzeit erst einmal erreicht, so stehen Fischerboote sowie Transport-, Handels- und Kriegsschiffe zur Verfügung. Letztere sind beim Erobern von Hafenstädten quasi unverzichtbar, denn erst wenn

alle Verteidigungsanlagen durch heftigen Seebeschuß außer Gefecht gesetzt wurden, lohnt sich das Verschiffen von Landeinheiten mit Transportbooten.

Die Steuerung: eine Suche für Puristen

Age of Empires gehorcht einer Minimalsteuerung, die man sich kaum einfacher vorstellen könnte. Wer die Benutzerinterfaces von Command & Conquer oder Warcraft 2 wegen ihrer Schlichtheit mochte, wird die Mausbedienung von A.o.E. lieben. Eigentlich lassen sich nur marginale Unterschiede zu den beiden Klassikern feststellen: Per Linksklick oder Auswahlrahmen werden einzelne Gefolgsleute selektiert. Am unteren Bildschirmrand erscheint daraufhin eine kurze Liste von Aktionen wie „Stillgestanden“ und „Ziel angreifen“. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er von diesem Menü Gebrauch machen möchte oder nicht. Bedeutend schneller geht es nämlich über Mausklicks direkt in das Kartenfenster. Klickt man mit dem rechten Mausknopf auf eine feindliche Einheit, so wird ein Angriff gestartet – klickt man auf ein Stück Land, so interpretiert die Einheit den Befehl folgerichtig als „normalen“ Marschbefehl. Auch die gewöhnlichen Zivilisten, die ohne spezielle Ausbildung für beliebige Arbeiten (Holz fällen, Erz abbauen etc.) eingeteilt werden können, interpretieren die Befehle stets richtig: Wird ein Baum angeklickt, so bedeutet das „Fällen“, wird dagegen ein beschädigtes Gebäude angeklickt, so heißt es eben „Reparieren“. Im hochauflösenden Grafikmodus mit 1.024x786 Pixeln ist dabei aber Vorsicht angera-

ten: Man übersieht gerne mal einen Baum oder ein Steinhäufchen und erteilt einen unbeabsichtigten Arbeitsauftrag. Wirklichen Sinn bekommt das erwählte Aktionen-Menü, wenn es um das Errichten von Gebäuden oder das Gruppieren von Truppen geht. Selektiert der Spieler mehr als eine Einheit (maximal 25), so werden zwei weitere Buttons angezeigt – einer zum Gruppieren und einer zum Auflösen des Verbandes. Auf jegliche Änderung oder Ergänzung dieser bewährten Steuerungsvariante wurde (anscheinend absichtlich) verzichtet: Waypoints, unterschiedliche Angriffstaktiken oder ausgefeilte Patrouille-Befehle gibt es nicht. Wer sich – wie der Autor – zu den Lernfaulen... äh... Puristen zählt, wird dies ohnehin begrüßen. Sollte sich der eine oder andere gänzlich gegen die Umgewöhnung sträuben, so kann er über das Optionen-Menü übrigens auch die originale C&C-Maussteuerung einstellen.

Das Ressourcensystem: Vier Dinge braucht der Perser

Wie gestaltet man ein Warenwirtschaftssystem, das flexibler ist als Command & Conquer, den Spieler aber auch nicht mit seiner Vielfalt erschlägt wie einst Siedler 2? Warcraft 2 legte mit der Einteilung in Holz, Gold und Öl bereits ein akzeptables System vor, das Ensemble müßte nur noch leicht modifizieren werden. In Age of Empires gibt es insgesamt vier Kontostände, die den Vorrat an Nahrung, Bauholz, Steinen und Gold anzeigen. Diese Reihenfolge zeigt auch ungefähr die Wertigkeit der einzelnen Rohstoffe an. Nahrungsmittel beispielsweise können leicht und auf

verschiedene Arten gewonnen werden: durch Pflücken von Beeren, durch Erlegen wilder Tiere, durch die Fischerei sowie durch Landwirtschaft.

Während die ersten drei Möglichkeiten zu Beginn einer Mission unverzichtbar sind, gewinnt der landwirtschaftliche Getreideanbau im späteren

Der Editor

Noch nie war es so leicht, eigene Szenarien und Kampagnen zu erstellen! Age of Empires verfügt über einen voll im Spiel integrierten Editor, der in puncto Bedienerfreundlichkeit und Umfang keine Konkurrenz fürchten muß. Wie an der Bildfolge ersichtlich ist, klappt das Basteln eigener Missionen innerhalb von wenigen Minuten. Wer ein neues Szenario erstellen will, kann entweder eine völlig leere Karte nehmen und diese mit Flüssen, Seen, Bergen, Hügeln, Klippen und Bäumen selbst ausschmücken oder sich vom Programm eine zufällige Map berechnen lassen. Anschließend (oder parallel dazu) können sämtliche im Spiel vorkommenden Gebäude und Einheiten platziert werden. Man kann unterschiedlichste Missionsziele festlegen sowie ein kurzes Briefing zusammenschreiben. Die fertige Karte kann gespeichert, gleich probegespült und später auch nachbearbeitet werden. Mit dem sogenannten Kampagnen-Editor lassen sich bereits fertig entwickelte Karten zu Feldzügen von beliebiger Größe aneinanderreihen.



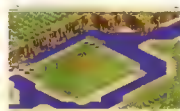
Schritt 1: Die Grundlage jedes selbstentworfenen Szenarios ist eine leere Karte. Wir wollen ein Artefakt auf einem Berg inmitten einer Flußinsel kreieren.



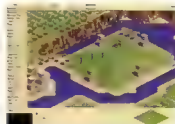
Schritt 2: Zuerst wird ein Berg aufgeschüttet und anschließend ein schmaler Fluß darum herum „gemalt“. Ein kleiner Durchgang wird natürlich freigelassen.



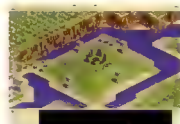
Schritt 3: Die passende Dschungelatmosphäre wird durch einige Bäume erzeugt. Außerdem sollen dadurch die Sicht und das Durchkommen erschwert werden.



Schritt 4: Eine wunderbare Idee sind noch ein paar steile Klippen. Die sehen nicht nur schick aus, sondern hindern auch Boote an der Landung.



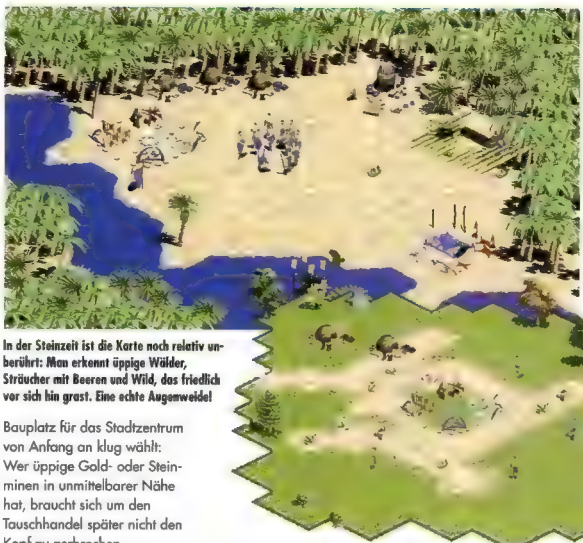
Schritt 5: Wer unser Artefakt erblickt, muß schon stark genug sein! Also platzieren wir in der Nähe des Übergangs ein paar schwer überwindbare Geschütztürme.



Schritt 6: Jetzt noch das Artefakt und ein paar Priester dazu. Voilà: Fertig ist der „sagenumwobene heilige Berg inmitten des Dschungels“, der Mittelpunkt unseres allerersten Szenarios.

SPIEL DES MONATS

Spiel zunehmend an Bedeutung. Zum einen, weil die Beerensträucher, die Wildvorkommen und die Fischgründe sich schnell erschöpfen, zum anderen, weil bestimmte Technologie-Upgrades den Output der Bauernhöfe mit der Zeit immer weiter steigern. Ebenso unkompliziert wie das Abbauen von Nahrung ist auch das Verschwenden: Jeder einfache Arbeiter, nahezu jede Militäreinheit und fast alle Technologie-Upgrades kosten Lebensmittel in rauen Mengen. Der zweite Rohstoff – Holz – kommt lediglich in Form von Wäldern vor, die nicht mehr aufgeforstet werden können. Benötigt werden die Bretter beim Bau von Gebäuden, Bauernhöfen und Schiffen sowie bei der Produktion von mechanischen Truppen wie Ballistas und Katapulten. Steine und Gold sind eher seltene Güter, die in Form von kleinen Geröllhaufen an bestimmten Stellen der Karte platziert sind und von den Dorfbewohnern per Spitzhacke abgebaut werden. Während Steine ausschließlich beim Bau von Mauern und Verteidigungstürmen Verwendung finden, wird der Goldvorrat des Spielers sowohl durch Gebäude-, Truppen- und Epochen-Upgrades als auch beim Bau besonders talentierter Einheiten – wie dem Priester oder dem Legionär – geschmälert. Sollte ein Spieler beim Erkunden der Karte nur bereits geplünderte Goldminen entdecken, so gibt es außerdem noch die Möglichkeit, die drei „minderwertigen“ Ressourcen in Gold umzutauschen. Voraussetzung ist allerdings, daß sowohl der Spieler selbst als auch seine Gegner einen Seehafen errichten und sogenannte „Trade Boats“ auf die Reise schicken. Besser fährt freilich derjenige Spieler, der den



In der Steinzeit ist die Karte noch relativ unberührt: Man erkennt üppige Wälder, Sträucher mit Beeren und Wild, das friedlich vor sich hin grasst. Eine echte Augenweide!

Bauplatz für das Stadtzentrum von Anfang an klug wählt: Wer üppige Gold- oder Steinminen in unmittelbarer Nähe hat, braucht sich um den Tauschhandel später nicht den Kopf zu zerbrechen.

Der Technologiebaum: ein prächtiges Gewächs

Wenn Sie Civilization 2 gespielt haben, ist ein weit verzweigter Technologiebaum für Sie nichts Fremdes – auch

C&C 2 basiert in Grundzügen auf diesem Konzept. Stellt man die „Bäume“ von C&C 2 und von Age of Empires aber direkt gegenüber, so wirkt der erstere wie ein kleiner Bonsai. Um den Vergleich mit der Pflanze beizubehalten: Der

tragende Stamm ist bei Age of Empires das sogenannte „Stadtzentrum“. Sobald das errichtet wurde, können Getreidespeicher, Lagerhäuser, Schiffswerften und Kasernen gebaut werden. Damit sind die Möglichkeiten der Stein-

Militärparade





Das Preiswunder für 299 DM*. Der neue EPSON Stylus Color 300.



299,-
Mit Spezialpapier Satz

- Echter 4-Farbdruker
- Sattes Schwarz und brillante Farben
- Schwarz- und Farbtinten gleichzeitig installiert
- Einfache Bedienung, kein Kopfwechsel nötig
- 720 x 360 dpi in Farbe und Monochrom
- Inkl. Creative Design Pack III,
z.B. mit Kai's Photo Soap EPSON Edition u.v.m.
- EPSON Stylus Hotline (7 Tage erreichbar)

Hat man sowas schon gesehen? Ein 4-Farbtintendrucker zu einem unglaublichen Preis. Und mit einer erstaunlichen Leistung. Denn der neue EPSON Stylus Color 300 beherrscht Texte, Grafiken und sogar Fotoausdrücke. Damit lassen sich dann Flyer, Einladungen oder T-Shirts gestalten. Oder Hausaufgaben und Referate – wenn's denn sein muß. Die Gestaltungs-Software ist nämlich direkt dabei. Wie die Garantie und der Service. Da wundern Sie sich, was? Aber nun Beeilung und holen Sie sich Ihren EPSON Stylus Color 300.

* Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis der EPSON Deutschland GmbH



EPSON Deutschland GmbH Zugicher Straße 8
D-40549 Düsseldorf Kaufberatung: 0180-5 234150
<http://www.epson.de>

TECHNOLOGIE, DIE ZEICHEN SETZT.

EPSON®

SPIEL DES MONATS

zeit-Periode fürs erste ausgeschöpft. Wer 500 Nahrungsmittel gesammelt und mindestens zwei der vier Steinzeit-Gebäude errichtet hat, kann im Stadtzentrum die Erforschung des „Tool Age“ in Auftrag geben (Anm.: Die genaue Übersetzung stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest). An diesem Knotenpunkt verzweigt sich der Baum ein zweites Mal: Der Marktplatz, der Bauernhof, die Mauer, der Wachturm und der Reistall erscheinen im Baumenü. Außerdem bieten jetzt auch die älteren Gebäude andere und stärkere Einheiten an. Wer seine der hinzugekommenen Gebäude aufgestellt hat, darf für den Preis von 800 Nahrungseinheiten ins dritte Zeitalter upgraden (Bronze-Zeit). Und wieder lassen sich neue Immobilien im Baumenü antreffen: der Tempel, das Regierungszentrum, die Katapult-Werkstatt und die Akademie. Das vierte und letzte Upgrade in die Eisenzeit bringt zwar keine neuen Gebäude, dafür aber eine Reihe von technischen Verbesserungen. Am Beispiel des Marktplatzes läßt sich das verdeutlichen: Hier werden keine Truppen, sondern ausschließlich Erfindungen produziert. Immer wenn ein neues Zeitalter erklommen wurde, kann für eine gewisse Menge Holz, Nahrung oder Gold

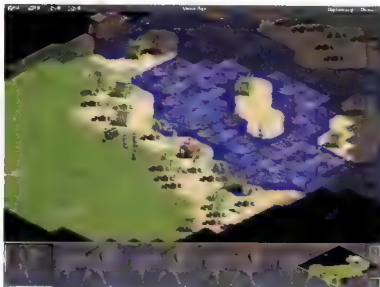
weitergeforscht werden – was sofort zu höherem Output beim Ressourcen-Abbau führt oder einfach das Schrittempo der Zivilisten erhöht. Ähnliche Möglichkeiten bieten fast alle Gebäude: Man erforscht im-

bei Age of Empires von größter Wichtigkeit, nur die Technologien zu erforschen, die dann tatsächlich genutzt werden. Wer die Igel-Strategie fährt, muß frühzeitig den Steinabbau perfektionieren

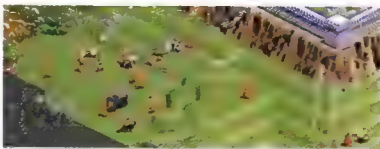
da gerade dieser Zweig tonnenweise Gold verschlingt.

Die Grafik: Nichts steht still

Während andere Strategiespiele oft 2trotz ihrer Grafik gespielt werden, macht Age of Empires genau deswegen so viel Spaß. Im Grunde genommen war kein anderes Spiel dieser Gattung bisher so opulent animiert. Bereits in den frühesten Spielphasen – also wenn der Spieler noch im Jäger-und-Sammler-Stadium festhängt – ist jede Bewegung der „Villager“ eine Augenweide. Egal ob bei der Elefanten-, Antilopen- oder Löwenjagd – stets hat man den Eindruck, eine echte Jagdszene live mitzuerleben. Die Jäger schleudern ihre Mini-Speere auf das Wild, die Tiere hetzen im wilden Galopp davon oder greifen ihrerseits an. Wenn es Göttin Diana mit den Jägern gut meinte, beginnen sie sofort, die Beute fachmännisch in kleine Portionen zu zerlegen und ins Stadtzentrum zu tragen. Das gleiche gilt natürlich auch für Holzfäller, Gold- und Steinminenarbeiter, Bauern, Beerensammler sowie für Baumeister und Reparaturleute: Man erkennt selbst das kleinste Detail bei jeder Verrichtung. Wenn die erste Spielphase erst einmal überstanden ist und ein funktionierendes kleines



Verfolgungsjagd auf ägyptisch: In dieser Mission muß der Spieler einen Schatz (kleiner blauer Wagen) sicher durch das Feindesland geleiten.



Der Ausschnitt demonstriert den Vorteil von Bogenschützen und Katapulten. Selbst hohe Klippen und Mauern können ihre Geschosse nicht stoppen.

mer besserer Schilde, stärkere Waffen, neue Einheiten oder erhöht den Sichtradius, die Geschwindigkeit und die Treffsicherheit der Soldaten. Da in den meisten Missionen die Bodenschätze knapp sind, ist es

(Mauern und Geschütztürme). Wer hingegen Priester einsetzen will, um fremde Truppen zu „konvertieren“, sollte alle Tempel-Upgrades durchführen und außerdem einen effizienten Goldabbau im Auge behalten,

Die Grafikmodi



Age of Empires kann in drei verschiedenen Grafikauflösungen gespielt werden. Der Spieler mit der größeren Bildschirm-Diagonale ist klar im Vorteil, da im Modus mit 1.024x768 Pixeln natürlich deutlich mehr



Details zu sehen sind. Wer einen 17-Zoll-Monitor benutzt, sollte unbedingt die höchste Auflösungsstufe anwählen. Erst unterhalb von 15 Zoll muß man auf 800x600 oder 640x480 heruntergehen.



Die Spielmodi

Ein wenig Abwechslung gefällig? Für einen einzelnen Spieler bietet Age of Empires nicht nur zahlreiche fertig designte Kampagnen, sondern auch einen Deathmatch-Modus gegen mehrere computergesteuerte Völker. Wer ein Szenario frisch aus dem Internet gezogen hat, kann dieses über den Menüpunkt „Szenarios“ einladen.

Die Option „Random Map“ (Zufällige Karte) funktioniert ähnlich wie der Deathmatch-Modus, man

kann allerdings auch andere Missionsziele als „Vernichten aller Gegner“ festlegen. Wer gegen menschliche Mitspieler antreten will, kann sich auf fünf verschiedene Arten mit den Gegnern verbinden. Angeboten werden LAN, TCP/IP, Modem-Link, serielles Kabel sowie Microsofts haus eigene Internet Gaming Zone.



Dorf errichtet wurde, fällt es selbst einem bescheidenen Zeitgenossen schwer, den Stolz zu unterdrücken. Das wunderschön animierte Sägen, Ernten und Graben am Bildschirm kommt nämlich auf indirekte Weise wieder der Spielmotivation zugute: Etwas so Schönes will man partout nicht an den Feind verlieren. Deswegen wird

weiter aufgerüstet. Wie bereits erwähnt, muß für jede Waffengattung ein spezielles Gebäude errichtet werden. Obwohl jedes der zwölf Völker landestypisch designte Gebäude hat – die sich nach jedem Upgraden in spätere Epochen immer prunkvoller und völlig andersartig präsentieren – läßt sich hier der Hebel der Kritik ansetzen: Für

einen Einsteiger sehen die meisten Bauwerke gleich aus. Wenn man sich die einzelnen Standorte von Katapultwerkstatt, Kaserne, Reiterhof und Akademie nicht genau einprägt, muß man nach jedem Upgrade noch einmal alle Gebäude durchklicken, um genau zu wissen, welche Einheit wo produziert werden kann. Die

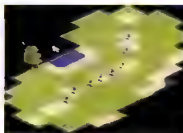
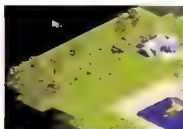
fertigen Einheiten entschädigen aber für diese Verwirrung. Genau wie die einfachen Arbeiter sind alle Bogenschützen, Reiter und Fußsoldaten wirklich famos animiert. Auch wenn sie in Wartestellung einfach nur im Lager bleiben, sind alle Einheiten in ständiger Bewegung: Elefanten „trompeten“ alle nose-lang, Kavalleriepferde scharren nervös mit den Vorderhufen, und die Bogenschützen lassen ihren Blick prüfend über die Landschaft streifen.

Das Terrain: Berg- und Talfahrt

Kommt es schließlich zum Kampf, so wird die Fülle an Animationen geradezu verschwenderisch. Während etwa Kampfelefanten langsam und gemächlich herumstapfen, stürmt die Kavallerie im vollen Galopp auf den Gegner zu – das Schwert kampfbereit in die Höhe gerissen. Obwohl in der Gegenwart angesiedelte Echtzeit-Strategiespiele es mit beeindruckenden Explosionseffekten bedeutend leichter haben („Schau mal, was für ein schöner Atompliz!“), stellt Age of Empires auch hierbei die Konkurrenz in den Schatten. Je nach Entwicklungsstadium sieht jeder Pfeil, jeder katapultierte Speer und jeder brennende Teerkumpen ein bißchen anders aus. Das Ableben tödlich verletzter Einheiten wurde ebenfalls spektakulär in Szene gesetzt: Katapulte und Ballistas krachen unter einer Staubwolke zu einem Breiterhaufen zusammen, tote Elefanten plumpsen blutüberströmt zur Seite, und Pferde bäumen sich ein letztes Mal wiehern auf. Wie in Warcraft 2 bleiben die Überreste eines Schärmützens (Gerippe, Blut und Ausrüstung) noch einige Sekunden liegen, verrotten dann aber rasch, um den Blick auf die unberührte Erde freizu-



Jedem Monumentalfilm würde diese Schlacht alle Ehre machen. Beachten Sie die vielen Details – auch Einheiten des selben Typs sehen völlig anders aus.



Oben: Bei Holzknappheit müssen die Arbeiter oft verfrachtet werden.



F1 Racing

SIMULATION

Echtzeit 3D-Graphiken
Das totale Fahrerlebnis. Pistons in 3D ...

Hyper-realistische Simulation
Alle Einstellungs- und Tuningoptionen eines echten F1-Bolzens der vergangenen Saison, realistische Computergegner mit allen Eigenschaften der echten Fahrer, alle Infos und Highlights mit Boxenfunk und GOCA TV, die Originalcockpits aller Rennställe.

Maximaler Fahrspaß
Multiplayer Modus für heiße Kämpfe über Netzwerk, Splitscreen und Modem, komplettes Setup-Tutorial und drei Schwierigkeitsgrade.



EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER FIA™ 1996 FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT



geben. Die wird übrigens genau so detailreich wiedergegeben wie ihre Bewohner. Gezeigt wird die Flora unterschiedlichster Klimazonen von Palmen über Laubwälder bis hin zu nördlichen Tannenlandschaften. Durch die feste Kameraperspektive (von schräg oben) sind unterschiedliche Höhenstufen stets gut zu erkennen. Während steile Abhänge und Klippen natürlich sofort ins Auge stechen, behält man sich bei kleinen Hügeln durch einen treppenartigen Aufbau. Wenn ein Soldat eine Anhöhe passiert, so ist seine Verlangsamung bergauf bzw. sein Tempogewinn bergab deutlich zu erkennen. Angesichts dieser Detailverliebtheit wirkt das „Hidden Terrain“ (eine schwarze Fläche über dem unentdeckten Territorium) leider arg klöblich: Anstatt die Landschaft in einem exakt gekrümmten Kreis um einen Spähtrupp aufzudecken, wählen die Ensemble Studios den etwas gewöhnungsbedürftigen Quadratsfelder-Look (siehe Screenshots). Wenn ein Teil der Karte zwar erkundet, aber längere

Zeit nicht mehr betreten wurde, bleibt das Terrain durch einen grauen Schleier sichtbar, feindliche Truppenbewegungen werden unter diesem „Nebel des Krieges“ allerdings nicht angezeigt.

Der Sound: Viel Lärm um nichts

Mit einem „rock'n'rolligen“ Soundtrack, wie ihn C&C einst bot, kann Age of Empires natürlich nicht aufwarten – er wäre in der historischen Kulisse auch völlig fehl am Platz. Dafür kann sich der Spieler mit verschiedenen Musikstücken der Monumentalfilm-Machart barieren lassen. Da das Spiel auf einer einzigen CD-ROM ausgeliefert wird, erreicht die Begleitmusik leider „nur“ eine Gesamtlänge von rund 35 Minuten. Überschlägt man die Zeit, die ein Spieler für jede einzelne Kampagne vor dem Bildschirm verbringt – schätzungsweise über 20 Stunden –, so wäre ein abwechslungsreicher und dynamischer Midi-Soundtrack sicherlich die bessere Alternative ge-



Nach jedem Epochen-Upgrade sehen alle Gebäude völlig anders aus.

wesen. Wer die Begleitmusik abstellt und statt dessen seine Lieblings-CD im heimischen Player laufen lässt, bekommt ohnehin genug Soundeffekte geboten: Auch wenn gerade nichts Weltbewegendes passiert, kreischen im Hintergrund gelegentlich Raubvögel, das Meer rauscht oder Löwen brüllen. Um den Spieler nicht gänzlich vom Wahnsinn zu treiben, werden natürlich nur solche Geräusche laut eingespielt, deren Urheber direkt im Blickfeld liegt. Verschiebt man den Kartenausschnitt also auf eine Gruppe von Holzfüßlern, so hört man die Axtschläge besonders deutlich, geht man aber weiter zum Kampfgetümmel, so hört man vor allem Säbelgerassel und Schreie. Apropos „Schreien“: Den einen oder anderen Wutausbruch wird sich selbst



Oben: Getötete Einheiten „verrotten“ erst nach einiger Zeit...

der versierteste Spieler ab und an nicht verkneifen können. Im moderaten Schwierigkeitsgrad sind manche Missionen nämlich so schwierig, daß ohne mehrmaliges Speichern und Laden überhaupt nichts läuft. Für den Fall, daß Sie sich im Laufe der Zeit allzu schnell verbessern. Nach „Easy“ und „Moderate“ gibt es auch noch „Hard“ und „Hardest“...

Thomas Borovskis

Statement

Falls Sie es bis jetzt noch nicht gemerkt haben: Für mich ist Age of Empires DER Strategietip schlechthin. Den Fehler, Microsofts Neuerscheinung als den Sieger des Echtzeitstrategie-Rennens 1997 zu bezeichnen, werde ich jetzt allerdings nicht machen – vom großen Herausforderer Starcraft war dafür einfach noch zu wenig zu sehen. Eines kann ich aber versichern: Falls Warcraft 2 und Civilization 2 ganz oben auf Ihrer Hitliste stehen, wird dieses Spiel Sie erbaumungsglücklich in seinen Bann ziehen. Age of Empires hat die mit Abstand schönste Spielgrafik, eine unverschämte gute KI, ein genial einfaches Wirtschaftssystem, eine kinderleichte Steuerung, ausgeklügelte und spannende Kampagnen, einen deftigen Schwierigkeitsgrad, einen leistungsfähigen Szenario-Editor und einen Multiplayer-Modus zum Sühnigwerden – und diese Aufzählung ließe sich noch noch so fortsetzen. Besonders bemerkenswert finde ich, wie Ensemble es geschafft hat, das klassische C&C-Gameplay beizubehalten und trotzdem Dutzende von innovativen Ideen einzubauen. Damit haben sie manch anderem Hersteller einiges voraus. Die Konkurrenz brüstet sich nämlich seit Monaten mit Features, die überhaupt keiner braucht oder niemand kapiert. Der Vergleich mit der „neuen Kamera“ läßt sich hier problemlos anbringen: Wollen Sie eine Kamera möglichst vielen Knöpfen oder eine, die einfach gute Bilder macht? Ich will gute Bilder – falls Sie mehr auf die Knöpfe abfahren, ist das auch kein Problem. Weiter hinten im Heft werden Knöpfenzähler bestimmt fündig...



SPECS & TECHS

VEA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DDX	Netzwerk	3
WIN 95	Internet	3
Curix	GeneralMidi	3
AMD	Audio	3

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 210 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	91%
Sound	85%
Handling	85%
Multiplayer	94%
Spielspaß	93%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 90,-



SPEEDBOAT *Attack*



Das explosivste Bootsrennen aller Zeiten!
Auf der Wasserrennstrecke geht es mit Action,
Stunts und Hochgeschwindigkeit zur Sache:
Wer nicht schnell genug schaltet, geht baden –
oder landet im Flammeninferno.

Eine fesselnde Mischung aus Racing- und Shooting-
Action, die dem Spieler alles abverlangt. Arcade-
Meisterschafts- und Zeitrenn-Modus.

Brillante, turbo-schnelle 3D-Grafik und hyperrealistische
Effekte machen jedem Game-Fan den Mund wässrig –
und vielleicht auch die Hose naß. 2-Spieler-Option mit
geteiltem Bildschirm und Netzwerk-Option für bis zu
6 Personen (LAN oder Internet). Besitzer eines MMX-
Prozessors dürfen sich auf eindrucksvolle zusätzliche
Features freuen.

Jetzt im Handel!

Entertainment
Software

PC CD-ROM

RE
www.fatstar.co.uk



Private Eye

Fallobst

Philip Marlowe ist einer der berühmtesten Detektive der Filmgeschichte. Der aus Schwarzweiß-Streifen der 40er Jahre bekannte Schnüffler befindet sich stets in der publikumswirksamen Umgebung von Alkohol, Zigaretten und schönen Frauen – und nebenbei löst er auf brachiale Art die verwickeltesten Fälle.

Ein Mann ist verschwunden. Nichts Ungewöhnliches in einer Stadt wie Los Angeles, Orfmay Quest macht sich dennoch Sorgen um ihren Bruder. Als schüchterne junge Frau traut sie sich nicht, zur Polizei zu gehen, und deshalb vertraut sie Marlowe den Fall an. Zwar ist der nicht eben ihr Typ, den-

noch arbeitet sie so gut es eben geht mit ihm zusammen. Schon bald findet Marlowe Spuren ihres Bruders, außerdem Drogenhändler, Schauspielerinnen sowie etliche Leichen. Mit dem Einsatz von Gewalt und markigen Sprüchen agiert der Detektiv genau so, wie man es aufgrund der Filme mit Bogart oder Powell erwarten darf.

Statement

Mit schöner Grafik und guter Story allein ist heutzutage kein Staat mehr zu machen.

Während andere Adventures den Spieler mit voll animierten, bildschirmfüllenden Videos und vor allem einer weit verzweigten und kniffligen Rätsel- folge lange bei Laune halten, kann Private Eye nur als kurzweiliger, bestenfalls aber abendfö- hlicher Fernsehersatz dienen.



The Little Sister

Die Bedienung erfolgt über ein einfaches Point&Click-Interface, das entfernt an das Interaktiver Spielfilme erinnert. Durch kaum animierte Videos wird die Detektivstory erzählt, die auf Raymond Chandlers Roman The Little Sister basiert. Verzweigen- gen in der Story werden mit der Maus in Auftrag gegeben, eben- so Objektmanipulationen in den Standbildern. Die Darstellung



Ungeheuer männlich präsentiert sich Philip Marlowe in Private Eye. Nur in den kaum animierten Videos ist der Detektiv zu sehen.

der Personen orientiert sich stil- listisch an den farbarmen Illus- trationen des frühen Art deco, die gerenderten Hintergründe pas- sen leider überhaupt nicht da- zu. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, Hin- und Beweise zu sammeln, die den Fall auf- klären können, ohne jedoch da- bei einen Zusammenstoß mit der Polizei zu riskieren. Leider bleibt der spielerische Anspruch dabei auf der Strecke, da sich die Tätigkeiten des virtuellen Marlowe auf das Einsammeln von Gegenständen und das Klicken durch die Story be- schränken.

Harald Wagner ■



Marlowes Schreibtisch: Hier lassen sich die gesammelten Informationen ins Gedächtnis zurückrufen.



Mit Hilfe solcher Karten bewegt man sich zwischen den einzelnen Locations umher.



Natürlich darf in einer stilreichen Detektivgeschichte der 30er Jahre der Frauentypus „undurchschaubarer Filmstar“ nicht fehlen.

SPECS & TECHS	
VEGA Single-PC	7
SVGA ModemLink	7
DOS Netzwerk	7
WIN 95 Internet	7
Cyrix GeneralMCs	7
AMD Audio	7
REQUIRED	
486DX2-66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 2 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 100, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 3 MB	
3D-SUPPORT	
keine Unterstützung	

RANKING	
Adventure	
Grafik	45%
Handlung	60%
Multiplayer	72%
Spielspaß	40%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 80,-

...UND AM 8. TAG
ERSCHUF ER DIE



Maxi-Sound

64 Dynamic 3D

Folgende Awards haben
unsere Soundkarten
1997 errufen



**Starten Sie mit Ihren
Spielen in eine
andere Sound-
Dimension!**

- Echte 64-stimmige Polyphonie
- 3D Positional Audio mit 4 Lautsprechern
- Interaktiver Surround-Sound
- Wave Table Technologie, 2 MB RAM (erweiterbar auf 18 MB)
- Multi-Effekte und Abmischung aller Soundquellen in Echtzeit
- Parametrischer 4-Band-Equalizer
- MAXimale Spiele-Kompatibilität: SoundBlaster™, GM, GS, Windows Sound System™, MPU-401



Virtua Fighter 2

And the Beat goes on

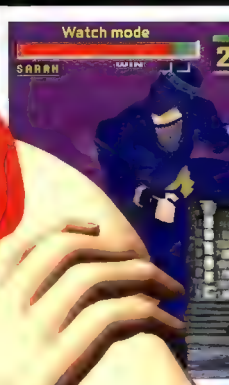
Vor über einem Jahr konnte Sega einen neuen Standard für Kampfsportspiele setzen. Virtua Fighter überzeugte damals nicht nur durch sensationelle Grafik, sondern vor allem durch überragende Spielbarkeit. Jetzt erscheint endlich der zweite Teil, mit dem sich Sega noch einmal selbst übertreffen möchte.

Schon vor einem Jahr setzte Sega voll auf Windows 95 und DirectX. Was sich damals aufgrund der geringen Absatzzahlen des Betriebssystems als Flop herausstellte, kann sich nun bezahlt machen. Auch Virtua Fighter 2 verwendet DirectX und gestattet Besitzern eines Prozessors mit MMX farbenfrohes HighColor. Wer über eine 3D-Beschleunigerkarte verfügt, wird aber zunächst enttäuscht werden. An einer Unterstützung von

Direct3D wird noch gearbeitet; sie muß wohl als Patch nachgeliefert werden. Übrigens wird es auch für World-wide Soccer und Sega Rally kostenlose Updates geben, mit denen die Verwendung von Direct3D möglich wird.

Zwei neue Charaktere

Insgesamt stehen bei Virtua Fighter 2 zehn Charaktere zur Verfügung, d. h. die beiden neuen Recken Shun und Lion gesellen sich zu den schon



bekannten Gesichtern. In den bereits bekannten Modi können Sie sich wieder als Meister der Kampfkunst beweisen und Ihre Gegner aus diversen Turnieren treten. Besonders interessant ist die Spielart „Ranking“, bei der Ihre Aktionen vom Computer bewertet werden – für spektakuläre Schläge gibt es genauso Punkte wie für das extrem schnelle Ausschalten eines Gegenspielers. Wählen Sie die Einstellung „Expert“, so wird Ihre Kampftechnik und -methodik vom Rechner analysiert und gespeichert, um Sie später mit den eigenen Waffen zu schlagen. Das Spiel wird so auf Dauer immer schwieriger, Sie müssen sich ständig neue Kombinationen einfallen lassen.



Der Ninja Kage beherrscht einen spektakulären „Finishing Move“.



Wolf checkt seine Gegner mit dem Knie – eine mörderische Attacke.

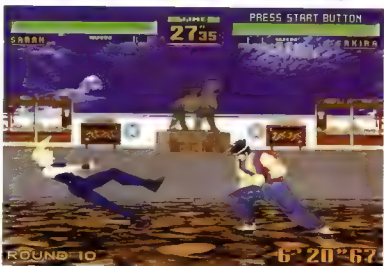
Schlagmöglichkeiten, und obwohl niemand den genauen Wert kennt, munkeln Insider von mehr als 30 Special Moves pro Charakter. Das mag jetzt zunächst abschreckend klingen, aber Virtua Fighter 2 ist grundsätzlich sehr leicht zu erlernen. Wenn Sie über Tastatur oder ein Joypad mit mehr als zwei Buttons spielen, so ist jeweils eine Taste für Verteidigung, Faustangriff und Fußtritt zuständig. Der Rest wird mit dem Steuerkreuz erledigt. Dabei bleibt Virtua Fighter 2 stets logisch: Ein normaler Fußtritt wird bei vielen Kämpfern ausgeführt, indem man das Steuerkreuz nach rechts bewegt und die entsprechende Taste drückt. Wollen Sie diesen Tritt nun verstärken, so bewegen Sie das Steuerkreuz zweimal schnell nach rechts, gefolgt von einem kurzen Tastendruck. So verhält es sich mit nahezu allen Special Moves, lediglich auf das richtige Timing kommt es an.

Deckungsarbeit

Der große Reiz an Virtua Fighter 2 ist jedoch die Möglichkeit, Schläge des Gegners im Ansatz erkennen zu können. Im Gegensatz zu vielen anderen Kampfsportspielen kann man bereits in der Anfangsphase einer Bewegung, also im ersten Bruchteil einer Sekunde, ausmachen, auf welche Körperpartie es Ihr Gegner abgesehen hat. Nun können Sie reagieren und entweder eine entsprechende Konterattacke ausführen oder



Sarah schleudert Akira mit einem gewaltigen Tritt fast aus dem Ring...



Akira revanchiert sich mit einem seiner gefürchteten Fauststöße.

einfach versuchen, den Schlag zu blocken. Wenn Ihnen das gelingt, haben Sie gegenüber Ihrem Herausforderer einen großen Vorteil: Er muß seine Bewegung beenden und ist deshalb für einen kurzen Augenblick ohne Deckung. Genau dieser Moment kann nun gnadenlos ausgenutzt werden, um einen entscheidenden Treffer zu landen. Sich jetzt auf der sicheren Seite zu wähnen, kann sich allerdings als Fehler herausstellen, denn es gibt einige Moves, bei denen Bewegungen fließend ineinander übergehen – ein vorschneller Angriff könnte wiederum eine Lücke in Ihrer Deckung entstehen lassen. Das einzige Problem: All diese Feinheiten fallen bei oberflächlicher Betrachtungsweise kaum auf. Man könnte meinen, Virtua Fighter 2 wäre ein x-beliebiges Prügelspiel mit ganz netten Animationen. Es ist allerdings weit



Lau blockt einen Tiefschlag von Sarah und führt einen Gegenangriff aus.



In diesem Untermenü wählen Sie einen der zehn Kämpfer aus.

mehr, denn das Wechselspiel aus Aktion und Reaktion kann kein anderer Vertreter des Genres so überzeugend darstellen – dabei handelt es sich um eine der wichtigsten Komponenten des Kampfsports, die deshalb auch bei Computerspielen berücksichtigt werden sollte.



Jacky besitzt gegenüber seinen Gegnern einen ganz klaren Reichweitenvorteil.



Gewinnt man einen Kampf, so wird eine kurze, aber gelungene Animation eingespielt.

Schneller Rechner

Grafisch hat sich Sega im Vergleich zum Vorgänger noch einmal mächtig ins Zeug gelegt. Die Animationen sind

nicht nur geschmeidiger, sondern verfügen zusätzlich über mehr Frames und wirken deshalb noch realistischer. Darüber hinaus wurde an den Umgebungsgrafiken gearbeitet,

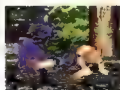
Statement

Virtua Fighter bleibt Klassenprimus unter den Kampfsportspielen. Beim zweiten Teil wurde viel Detailarbeit geleistet, vor allem die Grafik macht nun einen wesentlichen geschmeidigeren Eindruck. Das Gameplay wurde fast unverändert übernommen, die Spielbarkeit war aber schon beim Vorgänger überragend und hätte auch kaum noch verbessert werden können. Die beiden Charaktere Shun und Lion bieten neue Herausforderungen und machen Virtua Fighter 2 auch für Käufer des ersten Teils interessant.

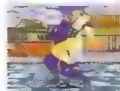
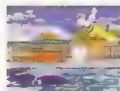


Oliver Menne ■

Die Neuen



Mit Virtua Fighter 2 kommen zwei neue Charaktere ins Spiel. Der betagte, aber quicklebendige Shun verfügt über eine ganze Palette an sehenswerten Aktionen, der Griff zur mit Reiswein gefüllten Flasche natürlich inbegriffen. Generell macht Shun den Eindruck, stets angeheitert in einen Kampf zu gehen – seine Moves sind daher sehr langsam, aber auch unberechenbar. Lion ist der zweite Neuzugang. Er hat einen sehr harten Kampfstil und beherrscht einige gemeine Fußtritte. Die Fangemeinde rund um Virtua Fighter hat Lion sehr positiv aufgenommen, so daß Sega wieder einmal danebengegriffen hat. Warum?



Lion wurde von der Fangemeinde außerordentlich positiv aufgenommen.

Shun macht stets einen angetrunkenen Eindruck und wird dadurch unberechenbar.

Schon beim ersten

Teil wollte man Akira als strahlenden Helden etablieren, die Mehrheit bevorzugte jedoch Jacky Bryant aufgrund seiner höheren Reichweite. Beim zweiten Teil konzentrierte man sich auf Jacky, der dann – wegen Lion – schon wieder ein wenig ins Abseits gedrängt wurde. Das hört sich jetzt alles ein wenig seltsam an, schließlich handelt es sich „nur“ um ein Computerspiel. Tatsache ist jedoch, daß sich im Internet jede Menge Fan-Pages finden lassen, auf denen solche Diskussionen an der Tagesordnung sind – und auch in den Spielhallen kann man manchmal den einen oder anderen Wortwechsel mitbekommen.

in denen nun viele kleine Details zu erkennen sind. In diesen Genuß kommen allerdings nur Besitzer eines leistungsstarken Rechners. Um Virtua Fighter 2 mit allen Details spielen zu können, sollte man schon über einen Pentium 166 verfügen – ansonsten muß man Abstriche bei der Hintergrundgrafik machen, was aber den Spielspaß natürlich nicht sonderlich beeinträchtigt. Die 16 Bit-Farbpalette läßt sich zwar bei einem vorhan-

denen MMX-Prozessor aktivieren, selbst auf einem Pentium 200 lief Virtua Fighter 2 aber nicht mehr ganz ruckelfrei. Abhilfe kann hier nur der angekündigte Patch für Direct3D-Unterstützung schaffen. Zumindest Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte sollten dann in der Lage sein, die temporeichen Schlagabtausche in ihrer ganzen Farbenpracht zu genießen.



Im letzten Level kämpft man unter Wasser gegen Dural. Ein Wesen, das alle Special Moves der anderen Charaktere beherrscht.

SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	NECESSARY
SVGA	ModemLink	NECESSARY
005	Netzwerk	NECESSARY
WIN 95	Internet	NECESSARY
Cyrix	GeneralMid	NECESSARY
AMD	Audio	NECESSARY

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 45 MB

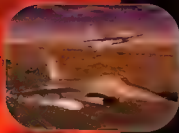
RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 370 MB

3D-SUPPORT
in Vorbereitung

RANKING

Action	
Grafik	85%
Handling	81%
Multiplayer	90%
Spielspaß	92%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80,-



F-16[®]

FIGHTING FALCON



Ohne Mut, Kein Ruhm

Kein Pilot will jemals aussteigen!

PC
CD
ROM

Copyright © 1995 by Digital Integration Limited. All rights reserved. F-16 is a registered trademark of Lockheed Martin Corporation. Microsoft, Windows, and Windows 95 are registered trademarks of Microsoft Corporation. The F-16 Fighting Falcon is a registered trademark of Lockheed Martin Corporation. The F-16 Fighting Falcon is a registered trademark of Lockheed Martin Corporation. The F-16 Fighting Falcon is a registered trademark of Lockheed Martin Corporation.





Dark Earth

Feind im Blut

Wer das ewig schöne Wetter in Kevin Costners Waterworld als angenehme Begleiterscheinung der postnuklearen Welt empfindet, wird von Kalistos Endzeitvision enttäuscht sein: Die dünne, wenig Schutz bietende Atmosphäre ist mit giftigen Dämpfen durchsetzt und ständig wolkenverhangen. Nur auf einigen sehr hohen Bergen kann die Sonne noch ihre wärmenden Strahlen zu Boden bringen.

So darf es nicht verwundern, daß die wenigen Überlebenden des Atomkriegs ihre Stalliten genannten Städte unter diesen Wolkenlücken errichteten und die Sonne zu ihrer Gottheit erklärten. Die Priester halten die gesamte

Macht in den Händen, die sie weise und bedacht einsetzen. Allerdings hat nicht jeder auf den sonnendurchfluteten Gipfeln Platz, und so bilden sich um der Fuß der Städte Slums, in denen die Konkalliten genannten Mutanten und anderes

niedereres Volk leben. Um sich vor Übergriffen zu schützen, bauen die Priester eine Armee auf – und damit einen Feind in den eigenen Reihen. Denn Dhorkan, Anführer der Truppen, plant mit Hilfe der Konkalliten die Machtübernahme.

Desinfektion

Der junge Soldat Arkhan wird von Dorkhan zum Wachdienst abkommandiert, er soll ein Treffen von Priestern beschützen. Doch leider kommt Arkhan zu spät und kann gerade noch eine Priesterin vor dem Tod bewahren, alle anderen

Anwesenden wurden Opfer der Konkalliten. Auch Arkhan bekommt etwas ab: Er wird mit einer unbekannten Krankheit infiziert und muß zusehen, wie sich sein Körper in einen siedenden Fleischklumpen verwandelt. Da er am Leben hängt und noch einige Male seine Freundin Kalli in die Kaserne einschmuggeln möchte, macht sich Arkhan auf die Suche nach einer Medizin. Zwar ist sein Vater Heiler und steht auf seiner Seite, doch für die meisten Bewohner der Stadt stellt der mißgestaltete Arkhan eine Verkörperung des Bösen dar. So fragt er jeden

um Rat, der ihm über den Weg läuft, leider enden die Gespräche meist in einer blutigen Auseinandersetzung. Da der scheinheilige Dorkhan nach dem Attentat die Priester unter seinen speziellen Schutz gestellt und sie damit quasi entmachtet hat, sind die weniger

durchgeistigten Priester tatkräftig dabei, die alte Ordnung wieder herzustellen. Die Suche nach einem Heilmittel führt Arkhan auch in den unteren Teil der Stadt, wo er zwar nicht wegen seines Äußeren diskriminiert wird, sich aber jede Hilfestellung erkaufen muß. Die Zeit Arkhans ist knapp: Jede verstreichende Minute bringt ihn näher an seinen Tod.

Kunsthandwerk

Arkhan wird wie Twinsen aus Little Big Adventure oder Edward Cranby aus Alone in the Dark gesteuert, es gibt drei Verhaltensmodi und ein riesiges Inventar. Die Bedienung ist sehr einfach gehalten und kommt mit acht Tasten aus. Dennoch sind all die für ein Adventure üblichen Aktionen wie reden, nehmen, geben etc. möglich, auch der Kampf geht leicht von der Hand. Spiele dieser Art scheinen offenbar nur eine geringe Rätseldichte zu ermöglichen, denn genau wie seine Artverwandten kann auch Dark Earth keinen echten Adventure-Fan ins Grübeln bringen. Dennoch treibt das Spiel seine spannende Hintergrundgeschichte auf sehr kurzweilige Art voran, die hollywoodreif vertonte Sprachausgabe ist hierzu das wichtigste Mittel. Dem Spieler wird auf



Im regierungseigenen Trainingsraum kann man seine Waffenfertigkeit verbessern. Im späteren Spiel geht dies nur auf unfreundliche Weise.



Die Lichteffekte und Schattenwürfe werden stets neu berechnet. Dadurch entstehen teils gespenstische Effekte.



Nur mit Kalkis Hilfe gelingt es dem Helden, den unteren Teil der Stadt aufzusuchen.



Die untere Stadt erinnert stark an Szenarien aus dem Spielfilm Waterworld.



In zahlreichen bildschirmfüllenden Videos werden längere Handlungsstränge dargestellt. Hier Arkhans wenig dekorative „Verwandlung“.

diese Weise stets mitgeteilt, was er zu tun hat – nur wo er es zu tun hat, wird meist verschwiegen. Der Spieler lernt die recht große und sehr verschlungene Stadt bald in allen Details kennen, da er ständig auf der Suche ist.

Neben der Story hat die Grafik den wichtigsten Anteil an der großartigen Atmosphäre, die Dark Earth erzeugt. Die gewagte Mischung aus Jugendstil, Mittelalter und Müllhalde ist eine glaubwürdige

Darstellung der Postapokalypse, wie sie auch in diversen Filmprojekten nicht besser stattfand. Für jede Location existieren eine Handvoll vorberechneter Grafiken, auf welche die einzelnen Spielfiguren perspektivisch korrekt platziert werden. Dies wirkt zwar etwas künstlich, da alle Grafikobjekte aber ausnehmend schön designt wurden, kann man dies den Programmierern jedoch verzeihen.

Harald Wagner ■

Statement

Sehr viel Story und recht wenige Rätsel, die diese Bezeichnung verdienen würden, machen aus Dark Earth ein ungewöhnliches Spiel. Während interaktive Spielfilme ebenfalls solche Attribute tragen und stets zum Gähnen verleiten, ist Kalistos Adventure jede Minute spannend und actionreich. Der einzige echte Kritikpunkt an dem Spiel ist die kurze Spieldauer: Länger als sieben Abende sollte man für die erfolgreiche Beendigung nicht brauchen.



SPECS & RANKING

VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	1
DOS Netzwerk	1
WIN 95 Internet	1
CD-ROM General MIDI	1
AMD Audio	1
REQUIRED	
Pentium 90, 8MB RAM	
4xCD-ROM, HD 40 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 166, 32 MB RAM	
4xCD-ROM, HD 300 MB	
3D-SUPPORT	
Direct3D	

Action-Adventure	
Grafik	85%
Handling	75%
Multiplayer	-
Spielepaß	80%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Kalisto
Preis	ca. DM 100,-



INDONESIA



three little Buddhas



SHANGHAI



Nassau, BAHAMAS



New York City



I love Arizona

MAN SAGT, AN BESONDERS SCHÖN

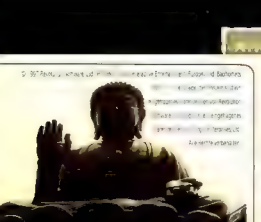
Dieses packende Adventure führt Sie, George Stebbart, und die Reporterin Nico auf die Spur einer international operierenden Ver-

NEUGEBORN. DAMIT SIE DIESES GEF

der die Jahrhundertealten Geheimnisse und mystischen Kräfte der Maya für sein Streben nach grenzenloser Macht mißbrauchen will

WERDEN WIR SIE VORHER DEM

www.vid.de/Baphomet2 — PC CD-ROM — Komplett in deutsch — Parallax-Scrolling — High-Resolution — Verschiedene Kameraperspektiven — www.vid.de



Greetings from In

HONGKONG



Grüße aus Wien

Bridge in Vietnam



Screenshot and Greetings from London



Screenshot



NEN ORTEN FÜHLT MAN SICH WIE

brecherorganisation. Zu allem Überfluß geraten Sie bei Ihren Nachforschungen in den Bann des zwielichtigen Professors Oublier.

ÜHL SO RICHTIG GENIEßEN KÖNNEN,

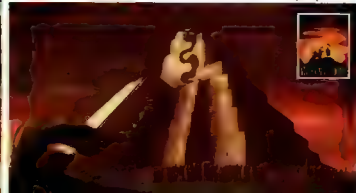
Von nun an beginnt eine mörderische Jagd um die Welt, an deren Ende es nur einen Sieger geben kann. Na dann: gute Reise.

TOD EIN WENIG NÄHER BRINGEN.

Baphomet 2 — PC CD-RDM — Komplett in deutsch — Parallax-Scrolling — High-Resolution — Verschiedene Kameraperspektiven — www.vid.de/Baphomet2 — PC CD-ROM —



Screen Shot from Mexico



Dark Reign

Cool Water

Wasser und Echtzeitstrategiespiele haben eines gemeinsam: Den einen steht's bis zum Hals, die anderen können gar nicht genug davon bekommen. Der Kampf um die letzten Wasser-Reserven steht auch im Mittelpunkt der Story zu einem der wohl begehrtesten Echtzeitstrategiespiele dieses Jahres: Dark Reign von Activision. Auf der Liste der Features findet man u. a. 3D-Terrain, realistische Sichtverhältnisse, ein innovatives Waypoint-System, Karten- und Mission-Editoren und natürlich die beste Künstliche Intelligenz in der westlichen Hemisphäre. Der Vorschein der Ressourcen sind genug verteilt, jetzt zählen die Fakten: Was ist wirklich dran am Hype um Dark Reign?

Daran hat sich seit den Sturm & Drang-Zeiten von Luke Skywalker nichts geändert: Wenn's Ärger in der Galaxis gibt, liegt's meistens an einem übergeschnappten Imperium. Genau das ist Ihr Problem bei Dark Reign: Die Imperialen reißen sich die verbliebenen Trinkwasser-Vorkommen des Universums unter den Nagel und bedrohen alle widerständischen Völker mit dem sogenannten „Desiccator“, der ganze Planeten in Minuten-schnelle förmlich austrocknet, indem er ihnen alle Wasserstoffma-

leküle entzieht. Als sich das aufständische „Freiheitskorps“ formiert, bricht ein mörderischer Bürgerkrieg aus, den nur ein neuentdecktes Element eines verschollenen Wissenschaftlers beenden kann. Bevor es zum finalen Entscheidungskampf kommt, sind zwei Kampagnen auf imperialer bzw. rebellischer Seite mit jeweils einem Dutzend Schlachten durchzustehen.



Entdeckt: Das feindliche Camp dürfte den Attacken nicht lange standhalten. In der Leiste am rechten Bildschirmrand wird die Einheiten-KI eingestellt.

Um die Errichtung der 35 frei platzierbaren Gebäude kümmern sich die mobilen Konstruktionseinheiten, die im Hauptquartier produziert werden. Wenn Sie einem dieser knallgelben Fahrzeuge einen Bau-Auftrag erteilen, setzt es sich in Bewegung und stellt die Anlage an der vorgesehenen Stelle auf. Besonderheit: Wer z. B. zwei Gebäude eines Typs besitzt, fabriziert zusätz-

liche Infanteristen und Fahrzeuge in der Hälfte der Zeit; mit Upgrades erhöhen Sie zudem die Auswahl an produzierbaren Einheiten, während die täuschend echt aussehenden Alptrappen wie in Alarmstufe Rot der Ablenkung und Verwirrung des Gegners dienen. Genauso transparent: das Ressourcenmanagement-



ment. An den spärlich vorhandenen Quellen fördern Frachter kostbares Wasser und bringen es zu einer der „Wasserelexport-Einrichtungen“; sobald deren Behälter komplett gefüllt sind, wird der Inhalt automatisch verkauft, und Sie bekommen 3.000 Credits gutgeschrieben. Sollten Sie dringend Bargeld benötigen, können Sie Ihre Vorräte im „Spezial“-Menü jederzeit gewinnbringend loswerden. Die Energie für den Betrieb Ihrer Basis liefern Kraftwerke, die nach dem Bau bereits mit etwas „Taelon“ ausgestattet sind; optimal ausnutzen lassen sich diese Anlagen nur durch die Förderung weiterer Taelon-Kristalle, die an einigen Stellen auf der Karte gedeihen. Für diesen Zweck können Sie die gleichen Transporter einsetzen, die auch für die Wassergewinnung vorgesehen sind.

Da ist doch eben ein Kaktus vorbeigekommen...

Das 40-teilige Unit-Kontingent umfasst zwar keine klassischen Luft- und See-Einheiten, dafür aber Originelles wie die Scouts, die sich auf Knopfdruck in einen Baum, Kaktus oder Felsen verwandeln und so unbemerkt als Beobachtungsposten fungieren. „Phasing“ ist eine Eigenschaft, die einige Einheiten des Freiheitskorps beherrschen: Phase-Panzer graben sich ein und werden erst dann sichtbar, wenn sie wieder an die Oberfläche kommen – ein perfektes Instrument für Hinterhalte und ähnliche Überraschungsoptionen. Sie sind an den Gebäuden und Einheiten der Gegenseite interessiert? Dann lassen Sie die Baupläne im feindlichen Hauptquartier von Ihrem „V-Mann“ stibitzen. S.C.A.R.A.B.-Panzer können sich bei Gefahr in ihr nahezu unzerstörbares „Schneckenhaus“ zurückziehen und abwarten, bis die Gefahr



Let it snow, let it snow, let it snow: Die Gebäude wurden wie bei WarCraft 2 szenariotypisch verziert.

vorüber ist. Shock Waves senden massive Erdstöße aus, mit denen sich ganze Basen auseinandernehmen lassen. Falls Ihnen noch genügend Zeit bleibt und Sie auf Seiten des Freiheitskorps spielen, können Sie im Notfall den Umzugservice in Anspruch nehmen: Größere Fahrzeuge sind in der Lage, ganze Gebäude zu transportieren und an einen sicheren Ort zu verfrachten. In den Missionen haben die Designer die Eigenarten der Einheiten weidlich ausgenutzt: Neben Routine-Aufgaben wie der Zerstörung feindlicher Hauptquartiere unter Zeitdruck, der Sicherung von Brücken oder der Eskorte von Prominenten steht eben auch das Stehlen von Blaupausen und die Verlagerung einer Basis auf dem Programm.

Höhen und Tiefen

Mit dem 3D-Terrain beweist Activision, daß „Gut gemeint“ nicht zwangsläufig gleichbedeutend ist mit „Gut gemacht“. Denn die Topographie läßt sich

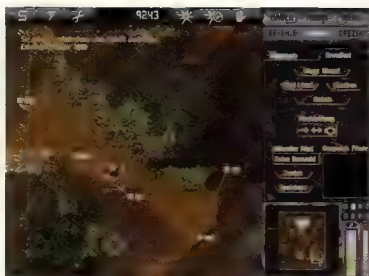
– im krassen Gegensatz zu Total Annihilation – bestenfalls errahnen. Wo beim direkten Konkurrenten aufwendig gerendert und Gouraud-geshadet wurde, verschwimmen die Berge und Täler von Dark Reign häufig zu einem Pixel-Brei – ein Zugeständnis an den Mission-Editor, aber eine herbe Enttäuschung für jene, die sich speziell auf dieses Feature gefreut haben. Wenngleich die Landschaft tatsächlich Einfluß auf Geschwindigkeit (bergauf verlangsamt sich das Tempo,

Schnee und Morast bremsen usw.) und Sichtfeld (am Fuße eines Berges sind höhergelegene Objekte nicht erkennbar) der Einheiten hat, können Sie das strategisch kaum nutzen, da die neun Höhenstufen faktisch nicht voneinander zu unterscheiden sind. Wie soll man die Deckung eines Gebirgzzuges ausnutzen, wenn man nicht zu erkennen vermag, wo die Steigung beginnt und wo sie aufhört? Eines der Hauptargumente für Dark Reign verkommt damit fast zur Bedeutungslosigkeit.



Heiß umkämpft sind insbesondere die seltenen Quellen. In dieser Szene wird eine gemeiner Wasserelexporteinheit von Ihren Panzern zerlegt.

Das Waypoint-System



Profane Patrouillengänge sind heutzutage Standard im Echtzeitstrategie-Bereich. Ob WarCraft 2 oder Total Annihilation – in fast jedem Spiel kann man Einheiten brav zwischen mehreren Stationen hin- und hertröten lassen. Auch bei Dark Reign definiert man Wegpunkte einfach durch das Festhalten der Tabulator-Taste und anschließendes Anklicken der Etappen; je nach Einstellung pendeln die Einheiten zwischen Start und Ziel oder laufen direkt zum Anfang der Route zurück. Praktisch: Häufig benötigte Pfade dürfen abgespeichert und beliebigen Einheiten zugewiesen werden; die Wegpunkte lassen sich sogar im nachhinein noch editieren. Unterm Strich gehört damit das Waypoint-System zu den nützlichsten Dark Reign-Innovationen: Häufig läßt sich ein Gegner (egal ob Mensch oder Computer) überrollen oder zumindest extrem schwächen, wenn seine Basis gleichzeitig aus allen Himmelsrichtungen attackiert wird. Vorteil: Während Sie alle Einstellungen (Einheiten-KI, Waypoints) in aller Ruhe im Vorfeld des Coups erledigen können, muß Ihr Kontrahent gleich mehrere Fronten auf einmal verteidigen; falls seine Abwehr-Einheiten an den Zugängen des Stützpunktes nicht mittels entsprechender KI-Einstellungen auf einen solchen Notfall vorbereitet sind, haben die Wachposten gegen derartige Feldzüge kaum eine Chance.



Und was meinen Sie als Unbetertigter zum Thema Intelligenz...?

Alles eine Frage der Einstellung: Activisions Kreative wälzen die Verantwortung für das Verhalten der Einheiten kurzerhand auf den User ab. Während man sonst ein gewisses Maß an „gesundem Menschenverstand“ von seinen Soldaten erwarten darf, muß man hier im Ernstfall jede Einheit selbst „programmieren“ – Motto: „Selber schuld, wenn's

schiefgeht“. Den Truppen wird in erster Linie eine situationspezifische Intelligenz verpaßt: Sollen flüchtende Einheiten verfolgt werden oder nicht? Wann haben Ihre Truppen den Rückzug anzutreten? Dürfen die Soldaten „selbst“ entscheiden, oder muß der Befehl um jeden Preis ausgeführt werden? Beispiel: Wenn ein Wasserdepot bewacht und verteidigt werden soll, schraubt man zweckmäßigerweise den Verfolgungs-Wert und die Eigenständigkeit zurück. Diese



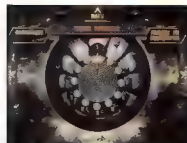
Bei dieser Dschungel-Mission wird Ihr Scout von Infanteristen eskortiert.

Anweisungen werden im Menü „Befehle“ für einzelne Einheiten oder ganze Gruppen vorgegeben. Noch schneller geht das, wenn Sie den Ziffernblock Ihrer Tastatur nutzen: Die Tasten 7 bis 9 sind für die „Verfolgung“ zuständig, 4 bis 6 bleiben der Schadenstoleranz vorbehalten, und mit den Tasten 1 bis 3 legen Sie die Unabhängigkeit in jeweils drei Stufen fest. Bleibt die Frage: Nutzt man solche Features wirklich? Zum Teil schon. Wenn Sie die Schadenstoleranz „niedrig“ einstellen, wetzen lädierte Cyborgs eigenständig ins Lazarett und lassen sich dort behandeln. Am häufigsten greift man erfahrungsgemäß auf die vorgefertigten Einsatzpläne zurück; dazu gehören die Kommandos „Aufklären“ (die Karte wird automatisch erkundet, ohne daß sich die Einheit auf Kämpfe einläßt), „Belästigen“ (Ziel kurz angreifen, dann sofort zurückziehen) und „Suche/Zerstöre“ (Gebäude und Einheiten finden und vernichten). Aber: Was in der einen Sekunde noch Sinn macht, muß für die nächste längst keine Gültigkeit mehr haben. Typische Situation: Fehlen nur noch wenige Treffer, um ein Gebäude komplett zu zerstören, kann eine zu niedrige Schadenstoleranz dazu führen, daß Ihre Einheiten einen Rückzieher machen und dem Gegner die Ge-

legenheit zur Renovierung geben. Konsequenz: Um die ständige Beaufsichtigung der Truppen kommt man nach wie vor nicht herum.

Bedienungsanleitung

Derart viele Features lassen sich nur managen, wenn das Interface möglichst schlicht und intuitiv gehalten ist. Der Einstieg gestaltet sich besonders komfortabel. Weil Projektleiter Josh Resnick sein Spiel zwar gerne staunenden Redakteuren erläutert, aber natürlich nicht jedem Dark Reign-Käufer einen Hausbesuch abstaten kann (eine Fortsetzung ist bereits in der Mache), liefert Activision sechs interaktive Tutorial-Missionen mit. Per Sprachausgabe wird erklärt, wie man Wegpunkte setzt, Einheiten zu Intelligenzbestien macht oder an zusätzlichen Credits kommt. Die Benutzeroberfläche ist nahezu selbsterklärend: Der Bildschirm wird oben und rechts durch Status- und Iconleisten begrenzt;

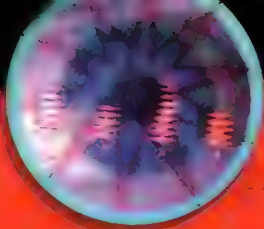


Nach einem gewonnenen Einsatz dürfen Sie auch mit der Mission der Gegenseite fortfahren.

Marlboro Music's

hitman

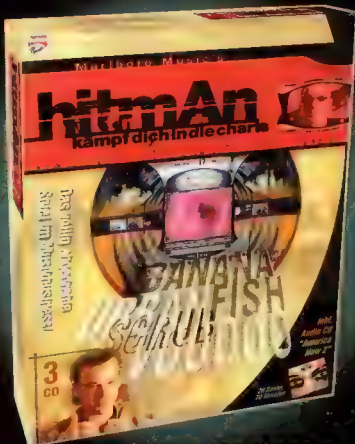
kämpf dich in die charts



Hitman ist ein abgedrehtes Spiel in der Welt des Musikbusiness. Schlüpfen Sie in die Rolle der Hauptfigur Al Baxter und begleiten Sie ihn durch alle Höhen und Tiefen seines Lebens als Musikmanager.

Im Spielverlauf erhalten Sie zahlreiche VISITENKARTEN, die im Rolodex verwaltet werden und somit die KONTAKTAUFNAHME zu Personen und den Besuch verschiedener Orte ermöglicht. Ein Klick zum richtigen Zeitpunkt auf die jeweilige Karte und Al reagiert.

In einigen Situationen müssen Sie Ihr Verhandlungsgeschick bei interaktiven Dialogen unter Beweis stellen. Hier haben Sie die Möglichkeit, zwischen drei Antworten zu wählen, um so den weiteren Verlauf des Spieles zu beeinflussen. **Achtung:** Eine falsche Antwort kann bereits zum Rausschmiss durch den Boss führen.



Deutsche Vollversion!

CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe
Telefon: 07841 9240-11, Telefax: 07841 9240-17
FACSIMILE: 07841 9240-18
E-Mail: info@cdv.de, internet@cdv.de
Internet-Adresse: http://www.cdv.de

Postell-
Hotline
072
97224-0
FAX 072
97224-0

**So könnt Ihr Al Baxter helfen...
DIE GEMÜDS UND WAS ZU TUN IST!**

Scrub's Single ist dank meines selbstlosen Einsatzes gerade auf den Markt gekommen, aber diese eingebildeten Medienfritzen halten sich wieder mal bedeckt. Folglich müssen wir für Scrub 'nen beinharten Gig organisieren, der den Brüdern die Kopfhörer nur so von den Ohren haut.

Bananafish wiederum brauchen unbedingt ein Video. Die Single knallt nächste Woche garantiert in die Charts und dann stehe ich ganz schön auf dem Schlauch. Die Jungs sind nämlich etwas eigenwillig und haben ganz feste Vorstellungen von ihrer Selbstdarstellung, wenn Ihr versteht was ich meine !!!

Und dann wäre da noch der Deal für **Urban Voodoo**. Ich sag Euch, diese Jungs sind die geborenen Stars und der Deal ist fast schon im Sack. Wir müssen nur noch ein cooles Demo für die A+R Tussi schustern. Die steht nämlich voll auf dieses düstere, magisch mystische Zeug!

ich zähle auf Euch, Leute !!!



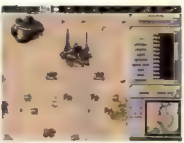
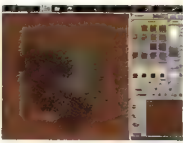
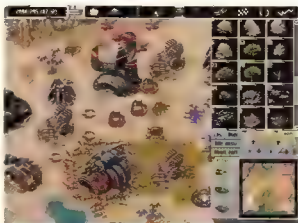
minimum: P60, 25 Mb available on harddrive | 15 MB DirectX™
5 Mb Indeo® Interactive R4.x | Windows 95®, 2x Speed CD-ROM Drive, mouse, 256
colors VGA graphics Card, 16 Bit Sound Card (Soundblaster Pro or compatible)
recommended: Pentium 90, 16 Mb, VGA Graphics Card Video Accelerator Card
4x Speed CD-ROM Drive

PC CD-ROM

CDV
© 1997 CDV
www.cdv.de

Der Editor

Weit mehr als eine nette Dreingabe stellt der mitgelieferte Editor dar, der aus mehreren Komponenten besteht. Im „Konstruktions-Kir“ wählen Sie zunächst die Kartengröße und tapezieren das Areal mit den angebotenen Texturen, die auf dem jeweiligen Tile-Set (Dschungel, Winter etc.) basieren. Anschließend verteilt man Gebäude und Einheiten und schmückt die Landschaft mit Bäumen, Kratern und Felsen. Wie im eigentlichen Spiel dürfen Sie jeder Einheit Waypoints und eine individuelle KI verpassen; beliebige Missions-Ziele (z. B. die Bewachung eines Gebäudes über einen längeren Zeitraum), die obendrein miteinander verknüpft werden können, schaffen die Voraussetzungen für das Kreieren ganzer Kampagnen. Wenn das noch nicht reicht, der kann mit zusätzlichen Editoren die Eigenschaften aller Einheiten und Gebäude verändern (Produktionszeit, Panzerung, Feuerkraft etc.), beliebige Soundeffekte einbauen und sogar die Grafiken austauschen.



mit einem Klick auf einen von sechs Buttons wechseln Sie in die Register „Bauen“, „Komm“ (nur für Mehrspieler-Parteien relevant), „Menü“ (Optionen), „Befehle“ (Einheiten-KI), „Pfade“ (Waypoints) und „Spezial“, wo Sie z. B. den Morph-Befehl der Scout-Einheit finden. Mit anderen Icons werden Gebäude repariert und verkauft (dauert eine Zeitlang) und Anlagen vorübergehend vom Stromnetz getrennt – sehr nützlich bei chronischem Energiemangel, um die wirklich wichtigen Bauwerke weiterhin betreiben zu können. Die scrollbare Einheiten- und Gebäudeliste zeigt 15 Einheiten auf einmal an; wenn Sie den Mauscursor auf eines der Icons bewegen, wird Ihnen angezeigt, welche Bauwerke bzw. Upgrades vorausgesetzt werden. Größere Stückzahlen des gleichen Einheiten-Typs werden wie gehabt durch mehrmaliges Anklicken des jeweiligen Symbols in Auftrag gegeben. Rechts unten fällt der Blick auf die Minimap (funktioniert nur bei ausreichender Energie), die

Stromversorgung und den aktuellen Wasservorrat. Gruppierete Einheiten behalten auf Wunsch ihre Formation bei; auf diese Weise vermeidet man, daß schnellere Einheiten unbeabsichtigt an ihren lahmen Kameraden vorbeisprengen.

Treffen sich zwei Frachter auf einer Brücke...

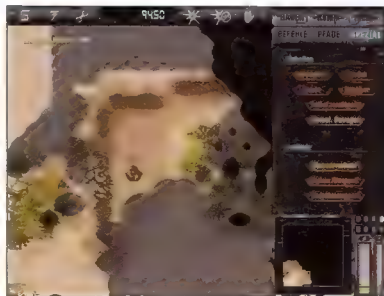
...dann sind die beiden in der Lage, dieses schwerwiegende Problem selbständig zu lösen, indem einer der beiden umdreht und den anderen vorbeiläßt. In unseren Testspielen kam es weder zu größeren Staus noch zu anderweitigem Routefinding-Chaos. Die Künstliche Intelligenz gehört obendrein zu der Sorte, die die Schwachpunkte ihrer Infrastruktur scharfsinnig analysiert und gnadenlos ausnützt. Fehler macht der Computergegner im allgemeinen nur ein einziges Mal – Sie werden nicht erleben, daß er Ihre Basis erneut mit Infanteristen angreift, wenn Sie ihm zuvor ein komplettes Bataillon mit dem „Zer-

häscher“ aufgerieben haben. Nachlässigkeiten Ihrerseits werden sofort bestraft, da die feindlichen Offensiven grundsätzlich an den am schwächsten bewachten Punkten erfolgen. Zudem versteht es die KI, den Spieler durch gezielte „Nadelstiche“ an relevanten Stellen (z. B. Kraftwerke) nachhaltig zu stören und die entstandene Unruhe für massive Vorstöße auszunutzen. Ihr Rivale expandiert außerdem fleißig, ersetzt verlorene Gebäude und erweist sich

als äußerst hartnäckiger Konkurrent im Kampf um Quellen und Kristall-Lagerstätten.

Gegen den Rest der Welt

Und der Multiplayer-Modus? Der läßt kaum Wünsche offen und verkraftet bis zu acht Spielern im Netzwerk und deren vier via Internet über Activations houseeigenes ActiveNet (vergleichbar mit Blizzards Battle.Net bzw. dem Westwood-Chat). Vor dem Start werden Allianzen und neutrale Positionen definiert, Startpunkte festgelegt und die Intensität des Fog of War eingestellt. Damit Anfänger gegenüber erfahrenen Mitspielern nicht benachteiligt sind, darf man Neulingen mittels Handicap-Option einen Vorsprung (betrifft u. a. die Credits zu Spielbeginn) einräumen. Im Spiel selbst können Sie nicht nur schönegeistige Chats mit Ihren Verbündeten führen, sondern diese auch mit Geld- und Sachspenden (Einheiten, Rohstoffe usw.) unterstützen – Activision hat also diesbezügliche Zusagen eingehalten. Nicht bewahrheitet hat sich allerdings die in fast schon religiöser Verklärung abgegebene Prophezeiung „Das Ende des Tank Rushs ist nah!“. Im Multiplayer-Modus wird es weiterhin zwei Typen von Spielern geben: Die einen



Nur bei der maximalen Höhenstufe ist das 3D-Terrain deutlich erkennbar.

SCHLUSS MIT DEM KINDERKRAM

International



empfohlen von

Walter Röhrl

ULTIMATIVER
TRACK-EDITOR

RALLY

PC RAM: 81%
PC ACTION: 80%
PC POWER: 81%

3D-KARTEN
UNTERSTÜTZUNG

HANDBREMSEN
POWER SLIDES

UNTERSTÜTZT
„FORCE FEEDBACK
JOYSTICKS“

16 BIT-FARBE

CHAMPIONSHIP



9 Rennwagen mit
Original-Lizenzen



2 Spieler Modus
und verbesserte
Netzwerk-Option



Spektakuläre Events



5 Kontinente mit
15 Rennstrecken und
unterschiedlichen
Wetterverhältnissen



Cooler
Hot-Bird

Ab Oktober 97 auf PC CD-ROM im Handel erhältlich

Europacore

SWAN

Statement

Schon aufgefallen? Beim Kauf eines Videorecorders entscheiden sich die meisten Verbraucher für Geräte mit der überladendsten Fernbedienung und den meisten Funktionen. Nach der ersten Euphorie und einer irrtümlich aufgezeichneten Arabella Night-Episode statt der Al Bundy-Spätfolge kehrt man dann reumütig wieder zu den Ur-Tugenden solcher Geräte zurück – namentlich „Play“, „Record“, „Rewind“ und „Forward“. Ganz ähnlich dürfte es vielen Dark Reign-Spielern gehen. Beispiel Einheiten-spezifische KI: eine klasse Idee, die aber am Naturreich eines Echtzeitstrategiespiels scheitert. Wenn die Einheit nach wenigen Schußwechseln ohnehin draufgeht, lohnt sich das zeitintensive Herumschrauben an den Einstellungen nur in Ausnahmefällen. Um auf das Beispiel mit dem Videorecorder zurückzukommen: Dark Reign ist ein starkes Echtzeitstrategiespiel mit Unmengen innovativer, aber nicht zwangsläufig praxisrelevanter Ideen – quasi das „WinWord der Echtzeitstrategiespiele“ (80% der User nutzen 20% der Features). Die Wertung begründet sich daher in erster Linie durch die raffinierten Missionen, den leistungsfähigsten Editor weit und breit, das überragende Wegpunkte-System und einen Computergegner, der Ihnen das nicht gerade alltägliche Gefühl gibt, gegen einen menschlichen Konkurrenten zu spielen. Aber KI ist halt nicht alles – entscheidend bleibt der Spielspaß, und der wird in diesem Fall u. a. durch die vermurkste Darstellung der 3D-Landschaft arg in Mitleidenschaft gezogen.

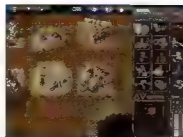


graben sich ein und stampfen einen gewaltigen Stützpunkt aus dem Boden, der mit Geschütztürmen gespickt ist und nur durch ein massives Einheiten-Aufgebot geknackt werden kann. Die anderen begnügen sich mit einer bescheidenen Basis, kloznen dafür aber Dutzende Einheiten aus der Fabrik, denen der Gegner schon nach wenigen Spielminuten erlegen sein kann – manche Spiele sind daher u. U. vorbei, ehe sie richtig begonnen haben. Versierte Dark Reign-Spieler, die z. B.

das Waypoint-System mit traumwandlerischer Sicherheit beherrschen, sind natürlich jenen Echtzeitstrategen überlegen, die klassische C&C-Methoden einsetzen.

„Jetzt kommt Papi...“

Es gibt viele gute Gründe, Dark Reign zu kaufen – die Grafik zählt mit Sicherheit nicht dazu. Während die zweidimensional anmutenden „3D“-Landschaften und die Gebäude einen recht ansprechenden Eindruck ma-



Bei Energiemangel wird die Mini-map (rechts unten) deaktiviert.



Der Multiplayer-Modus läßt sich an Ihre Vorlieben anpassen.

chen und seit der Sonderbeilage in PC Games 7/97 gründlich überarbeitet wurden, lassen sich die plumpen Animationen der Einheiten beim besten Willen nicht mehr als zeitgemäß bezeichnen. Angesichts der riesigen Karten, die zuweilen die achtfache Größe einer Alarmstufe Rot-Mission aufweisen, hätten nicht nur Besitzer von 21"-Monitoren über höhere Auflösungen als die gebotenen 640x480 Bildpunkte gejubelt. Komplettiert wird das Kapitel „Präsentation“ von einer halben Stunde phänomenaler Audiomusik und komplett deutscher Sprachausgabe, die zum Teil etwas albern geraten ist („Komm, miez miezi!“, „Jetzt kommt Papi...“).

Wieso, weshalb, warum

Nanu, kein PC Games-Award für Dark Reign, das doch so lange als absoluter Redaktions-Favorit galt? Richtig: Bei der gegenwärtigen Konkurrenz reicht es nicht mehr, in Teilbe-

reichen (KI, Editor, Waypoints etc.) zu glänzen; wer die Demontage eines Command & Conquer mit seiner unnachahmlichen Atmosphäre anstrebt, ein grafisch wie spielerisch immer noch maßgebliches WarCraft 2 zu übertrumpfen gedankt oder dem Vergleich mit neuzeitlichen Mitbewerbern wie Age of Empires oder Total Annihilation standhalten will, muß in allen Kategorien überzeugen. An der Spitze des Genres ist die Luft nun mal extrem dünn geworden: Da sich das C&C-Verfolgerfeld in Sachen Gegnerverhalten, Grafikqualität und Bedienungskomfort immer weiter angleicht, müssen zwangsläufig strengere Maßstäbe angelegt werden, als sie noch vor einem halben Jahr gegolten haben. Dark Reign gehört fraglos zu den besten Vertretern dieses Genres, ist aber leider nicht das erhoffte Jahrhundertwerk, als das es lange Zeit gehandelt wurde.

Petra Maueröder ■



Der Button „Nachrüsten“ ermöglicht u. a. Updates des Hauptquartiers.

SPECS & TECS

VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	2
DOS Netzwerk	8
WIN 95 Internet	4
Cyrix GeneralMill	
AMD Audio	
REQUIRED	
Pentium 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 110 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, HD 245 MB	
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	78%
Handling	85%
Multiplayer	85%
Spielspaß	84%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM100,-

IMPERIALISMUS



ES LIEGT IN DEINER HAND!

It's new Highlight unter den Wirtschaftssimulationen: Sichere Dir die Weltherrschaft im Zeitalter der industriellen Revolution! Jetzt überall im Handel!



Blood Omen – Legacy of Kain

Blutgruppe B

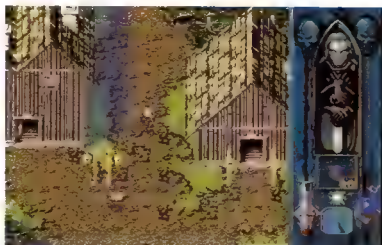
Einmal ganz ohne Cheat unsterblich zu sein, ist das nicht der Traum eines jeden Spielers? Als blutlüsterner Vampir hat man diesen Status fast erreicht, wären da nicht einige Kleinigkeiten, die das Leben eines Untoten drastisch verkürzen können...

Kain ist guter Dinge und hat gerade seine Stammkneipe verlassen, als eine Horde sportlich gekleideter Schwertkämpfer ihn offenbar grundlos erschlägt. Doch Kain hat Glück im Unglück: Ein alternder Magier schenkt ihm ein neues Leben als Vampir, und so macht er sich auf den Weg, seinen Tod zu rächen. Von seiner

persönlichen Gruft aus sucht Kain seine Mörder und vor allem deren Auftraggeber, so etwas wie Mord läßt man schließlich nicht auf sich sitzen. Doch leider ist man auch als Vampir keineswegs unsterblich: Verwundungen im Kampf führen zu Blutverlust, und Sonnenlicht ist bekanntlich auch nicht zu empfehlen. Immerhin kann sich Kain mit Schwert und Magie gegen die zahlreichen Gegner zur Wehr setzen und sich anschließend an deren Blut laben. Bewohner von Gruften haben sogar magisches Blut, das Kain mit jeder Art von Energie versorgt.

Endlos

Mit zunehmender Erfahrung kommt der Spieler in den Genuß aller Vorteile, die man als Vampir genießt: In Form einer Fledermaus, als Wolf oder als Nebel kann man sich an seine



Als Vampir ist man in den friedlichen Dürfern kein besonders gern gesehener Gast. Immerhin dienen die Bewohner als Nahrungsquelle.

Gegner heranschleichen, zahlreiche Zaubersprüche machen den Feinden ein Ende. Legacy of Kain liegt eine umfangreiche Story zugrunde, die laut Hersteller 120 Stunden des Spielens benötigt. Leider wurde das Action-Rollenspiel grafisch wenig eindrucksvoll in Szene gesetzt: Trotz einiger Lichteffekte wirken die Landschaften sehr künstlich, die isometrische Darstellung könnte aus den Frühzeiten der PCs stammen. Auch den Ohren wird wenig geboten: Neben Kains Herztönen, die seinen Gesundheitszustand andeuten, hört man nur noch die Schreie der 114 unterschiedlichen Gegnertypen.

Harald Wagner ■



Im Wald in der Nähe der eigenen Gruft verbergen sich einige der Mörder Kains. Im Vergleich zu späteren Gegnern sind sie Kanonenfutter.



Dieser Altar ist ein rollenspielgerechter Datei-Speichern-Dialog. Solche Gelegenheiten sind recht selten.

Statement

Der umfassende Einsatz von Blut ist sicherlich reine Geschmackssache, ebenso die etwas ärmliche Grafik. Das monotone Vernichten der zahllosen Gegner ist auf Dauer allerdings für jeden Spielertypus recht langweilig, auch wenn dem Spiel eine wirklich gute Story zugrundeliegt. Diese wurde zugunsten der Spieldauer zu sehr gestreckt, daher verliert man sich schnell in den endlosen Schlachten.



In den Gruften treiben sich so manche Ungeheuer herum, die recht nahrhaft sind und sich meist als gute Kämpfer entpuppen.

SPECS & TECHS

VGA Single-PC
SVGA ModemLink
DOS Netzwerk
WIN 95 Internet
Cyrix GeneralMMX
AMD Audio
REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 12 MB
RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 157 MB
3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Action-Rollenspiel	
Grafik	67%
	55%
Handling	70%
Multiplayer	- %
Spielspaß	58%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 90,-

An die Leser von PC Games
19997, Deutschland
Planet Erde



Sie sind im November zurück!



...heraus aus der
Traumwelt...

Für PC und PlayStation™



CRYO Interactive Entertainment

24, rue Marc Seguin, F 75018 Paris

www.cryo-interactive.com

www.maxsupport.de

Deutsche Hotline Tel.: 05241 - 953539

E-Mail: cryosupport@maxsupport.de



ist ein
Warenzeichen von Sony
Computer Entertainment Inc.

DREAMS
to reality

**DEINE
ZUKUNFT
BEGINNT
VOR 395
JAHREN.**



Bist Du bereit?

ANNO 1602 kommt

schneller als Du denkst!

Wer bei Bleifuss Fun an eine alkoholreduzierte Version von Virgins halsbrecherischer Rennsimulation denkt, dürfte sich ob des hier Gebotenen verwundert die Augen reiben. Mit Geschicklichkeitstests und Vogelperspektive erinnert das Spiel an Fingerübungen wie Death Rally oder MicroMachines.

Während Bleifuss und dessen Nachfolger Bleifuss 2 echte, actionbetonte Rennspiele sind, ist bei Bleifuss Fun davon nichts mehr zu merken. Die spielerisch an MicroMachines angelehnte Fun-Version verzichtet auf eine anspruchsvoll zu programmierende (aber von den Spielern meist abgeschaltete) Fahrphysik, auf eine hardwarelastige Cockpitsicht und eine ausgeklügelte Gegnerintelligenz. Zwar steuert man auch in Bleifuss Fun eines von acht Fahrzeugen durch kurvenreiche Schluchten und malerische Dörfer, die Landschaft und die Fahrzeuge sieht man jedoch aus der Vogelperspektive. Auch die anderen Features zeigen, daß sich das Spiel komplett von seinen halbwegs realistischen Wurzeln

Bleifuss Fun

Rolling Stones



Eine Korkenzieherkurve über drei Stockwerke verlangt höchste Aufmerksamkeit, schließlich hat hier das Straßenbauamt das Geländer vergessen...

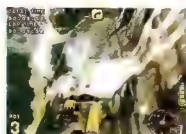
verabschiedet hat: Kleinere Zusammenstöße mit Felswänden und gegnerischen Bäumen übersteht das eigene Gefährt schadlos, mehrmals pro Minute steht ein Turboschub zur Verfügung, und zu guter Letzt kann man mit einem Schulbus jedem Ford Mustang davonfahren.

Steinschlag

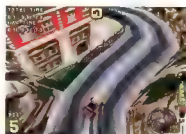
Die Kamera schwebt über dem eigenen Fahrzeug und folgt den Kurven mit einigen Sekunden Abstand, so daß man meistens in Richtung des oberen Bildschirmrandes fährt. Herannahende Hindernisse oder Kurven sieht man erst relativ spät, Bleifuss Fun ist in erster Linie ein

Reaktionsspiel. Dafür sorgen auch die Züge, LKWs und Felsbrocken, welche die Straßen gelegentlich kreuzen. Insgesamt stehen elf Fahrzeuge und sieben äußerst abwechslungsreiche Strecken zur Verfügung, um in mehreren Spielmodi um den Sieg zu kämpfen. Das grafisch eindrucksvolle Programm kann auf Dauer leider nur mittelmäßig faszinieren, da ein Rennen stets gleich verläuft: Entweder man hat einen guten Start oder man hat keine Chance auf eine nennenswerte Platzierung. Immerhin bietet Bleifuss mehrere Schwierigkeitsgrade, die auch den Startspezialisten einige Zeit zu kämpfen geben.

Harald Wagner ■



Die unterschiedlichen Bodenbeläge auf allen sieben Strecken lassen die teils sehr leichten Fahrzeuge schnell ihre Spur verlieren.



Einige Grafiken scheinen aus den Vorgängerspielen übernommen.

Statement

Erstaunlich, mit wie wenig Aufwand man den Charakter eines Spiels ändern kann: Nur durch die Positionierung der Kamera über dem



Fahrzeug wurde aus einem durchschnittlichen Rennspiel ein amüsantes Actionspiel. Doch obwohl auch die computergesteuerten Gegner einige sehr kuriose Fahrfehler machen, fahren sie allzu konstant und geben kaum eine Chance auf Aufholjagden.



In den schneebedeckten Landschaften sind der schwere Bus und der Truck im Vorteil, da sie im Gegensatz zu den leichten Minis nicht übersteuern.

SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	2
SVEA	ModemLink	1
DOS	Netzwerk	5
WIN 95	Internet	1
Curix	Genera/Midi	1
AMD	Audio	1
REQUIRED		
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 34 MB		
RECOMMENDED		
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 34 MB		
3D-SUPPORT		
Direct3D		

RANKING

Rennspiel	
Grafik	82%
Handling	65%
Multiplayer	78%
Spielspaß	75%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin Inter.
Preis	ca. DM 80,-

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ..

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95



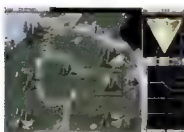
C&C Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag

Tanjas Rache

In Las Vegas wird seit neuestem Russisches Roulette gespielt: Ist die Nation reif für eine zweite Mission-Disk zum Echtzeitstrategie-Bestseller Alarmstufe Rot? Und wie kontert Westwood auf die Kriegserklärungen von Activision, Cavedog, Acclaim und Microsoft?

Die zweimal neun Missionen (frei anwählbar) sind von ähnlich hoher Qualität und Vielfalt wie die Kampagnen des „Gegenangriff“: Einzelkämpfermissionen (in den Hauptrollen: Tanja und Volkov) und Indoor-Einsätze wechseln sich ab mit klassischen Basis-aufbauen-und-verteidigen-Szenarien, die zum Teil unter Zeitdruck ablaufen. Der Schwierigkeitsgrad? Traditionell recht anspruchsvoll: Für Fortgeschrittene sind die Aufgaben allerdings problemlos

schaffbar – einige davon sogar etwas ZU problemlos. Die Briefings und einleitenden Schwänke (z. B. die Waffengeschäfte der Gebrüder Molotov) haben die Designer größtenteils um die Zusatz-Einheiten herumgestrickt. Davon gibt es insgesamt sechs Stück (vier sowjetische und zwei alliierte) plus einen recht empfindlichen „Sprengwagen“ für beide Seiten, zu dem Ihre eigenen Truppen natürlich einen Sicherheitsabstand einhalten sollten – mit Atompilzen ist nicht zu spaßen.



Chrono-Panzer materialisieren sich an beliebigen Stellen auf der Karte.



20 (Spiel-)Minuten lang müssen Sie diese Basis vor Angreifern schützen.

From Russia With Love

Neben modernisierten Tesla-Tanks setzen die „Roten“ ab sofort Raketen-U-Boote ein, die wegen ihrer beachtlichen Reichweite Stellungen in Küstennähe bombardieren können. Mit Sprüchen wie „Energie, Nummer 1!“ oder „Extra saftig!“ melden sich die sowjetischen Elektrobots zur Stelle; die Jungs tragen „Elektroschock-Geräte“ der C&C-Hausmarke Tesla bei sich, mit denen sich vor allem Infanterie blitzschnell ausschalten läßt. Einfach erschütternd: Wird der M.A.D.-Panzer (Mu-



Einige der neuen Einheiten haben sich zum Gruppen-Foto aufgestellt – von links nach rechts: Tesla-Panzer, Elektrobots und Raketen-U-Boote.

tually Assured Destruction) aktiviert, gehen von ihm massive Schallwellen mit erdbebenartiger Intensität aus, die ganze Gebäude zum Einsturz bringen; wenn Sie nahe genug an eine Basis herankommen, kann eine Mission daher rasch entscheiden sein. Nachteil: Die nicht gerade billige Errungenschaft (2.300 Credits) ist nur einmal verwendbar. Die Chronopanzer der Alliierten sind mit Lenkkraketen bestückt und beamen sich nach kurzer Aufladezeit an jeden beliebigen Ort; der erstmals auftauchende „Mechaniker“ repariert Fahrzeuge direkt an der Front. Alle neuen Einheiten dürfen Sie nicht nur in den

beiden Kampagnen, sondern auch im Mehrspieler-Modus verwenden – ein wichtiger Unterschied zum Gegenangriff. Apropos Multiplayer: Weil auf der CD-ROM noch ein paar Megabyte frei waren, hat Westwood neben acht neuen Soundtracks und den neuesten Updates (u. a. für den Westwood Chat) auch nach einen Schwung Karten (über 100!) für Modem-, Netzwerk- und Internet-Matches draufgesetzt – und die sind zuweilen doppelt so groß wie bisher. Voraussetzung für den Vergeltungsschlag ist natürlich eine installierte Version von Alarmstufe Rot.

Petra Maueröder ■

Statement

„Komm, Blechbubi, tanz mal!“ – wie ich das vermisst habe! Nach Abzug des C&C-Hörigkeits-Bonus und trotz technischer Abnutzungserscheinungen besteht auch die zweite Alarmstufe Rot-Missiondisk den PC Games-Check mit Prädikat: exzellent designte Missionen, beispiellose Atmosphäre, grandiose Spielbarkeit, vertretbares Preis-Leistungs-Verhältnis – da weiß man, was man hat.



SPECS & TECS

VGA / Single-PC	1
SVGA / ModemLink	2
DOS / Netzwerk	8
WIN 95 / Internet	2
Cirix / General MIDI	
AMD / Audio	

REQUIRED

Pentium 60, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED

Pentium 133, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	80%
Handling	90%
Multiplayer	85%
Spielspaß	88%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM 35,-

ung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur
Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM). UPS NN zzgl. 18,- DM, bei
zzgl. 10,- DM. Post NN zzgl. 10,- DM, bei Vorkasse zzgl. 8,- DM.
us wird generell nur Euroscheck akzeptiert!
und: Portofrei ab 250,- DM Bestellwert (nur Software)!

7th Legion

Kartenspiele

Das Genre der Echtzeit-Strategiespiele lechzt nach frischen Impulsen. Epic Megagames kombinieren die bekannten Zutaten mit zufällig auftauchenden Karten, die der Strategie ausspielen kann. 7th Legion krankt aber an etlichen Mängeln bei den entscheidenden Elementen eines Strategiespiels.

Endzeitszenario, die hundertelte: Wieder mal hat es die Menschheit geschafft, ihren Planeten zu verwüsten. Und da alles kaputt ist, retten sich ein paar Auserwählte mit den wenigen Raumschiffen vor dem Untergang und verdrängen sich in die unendlichen Weiten des Alls. Als sie lange Zeit später zurückkehren und die Erde wieder in Be-

sitz nehmen wollen, erleben sie eine böse Überraschung. Die Zurückgebliebenen sind keineswegs jämmerlich krepierend, sondern bereiten den Ankömmlingen einen heißen Empfang. So entbrennt ein furchtbarer Kampf zwischen den eigentlich verwandten Völkern. Soweit zum Szenario von 7th Legion, einem Echtzeit-Strategiespiel von MicroProse, das von Epic Megagames entwickelt wurde. Die reizvollste Neuheit dabei sind die 52 Karten, die Sie per Zufall erhalten und die den Ausgang eines Kampfes ändern können. Natürlich erhält auch der Gegner, gleich ob computergesteuert oder menschlich, verschiedene Karten.

Ausgespielt

Haben Ihre Einheiten beispielsweise keine Chancen, das gegnerische Lager zu stürmen, hilft eine bestimmte Karte, die Ihre



Das Ende des Gegners naht: Unsere Übermacht dringt in sein Lager ein und zerstört alle Gebäude der roten Truppen.

Truppen mit den Uniformen des Gegners verkleidet. Besitzen Sie diese Karte aber nicht, haben Sie ein Problem. 7th Legion ist wesentlich weniger strategielastig als andere Genrevertreter, dafür zählt die schnelle Reaktion beim Plazieren der Einheiten. Wer sich verlickt, muß meistens die Mission neu starten. Grafisch präsentiert sich 7th Legion zwiespältig: Schön sieht der Fog of War aus, ebenso einige der Licht- und Transparenzeffekte. Die holprigen Animationen der Einheiten und das Design der Landschaften und Gebäude überzeugen dagegen weniger.

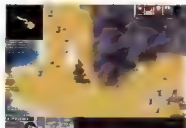
Florian Stangl ■

Statement

Die Idee mit den Karten ist grundsätzlich klasse, aber unzureichend umgesetzt. 7th Legion ist dadurch zu stark vom Zufall abhängig, um Strategien zu erfinden. Der hohe Action-Anteil mag ja sinnvoll sein, doch dafür ist die Steuerung zu hokelig. Die Künstliche Intelligenz ist gleichfalls wenig berauschend, so daß 7th Legion im Vergleich zu C&C wie ein unreifes Fröhenkind wirkt.



In den meisten Missionen kommt es nur darauf an, welche Seite die meisten Truppen besitzt.



Der Fog of War wird durch eine grafisch ansehnliche Wolkendecke gebildet.



Mit den zufällig auftauchenden Spielkarten in der Leiste oben rechts läßt sich oft der Spielverlauf auf den Kopf stellen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	Modem/Link	2
DOS	Netzwerk	3
WIN 95	Internet	3
Cyrix	GenerallModl	
AMD	Audio	

REQUIRED

Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 Mb

RECOMMENDED

Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 Mb

3D-SUPPORT

keine Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	72%
Handling	70%
Multiplayer	62%
Spielspaß	63%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 100,-

FLIGHT STICK PRO™



- PC Analoge
- 3 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer
- 1 Coolie Hals
- Schubkraftregler
- 3 Jahre Garantie

Für unsere Teufelskinder: Good Flieger kann nicht für einen Ausstieg, sondern bei einem Ausstieg!

**Jetzt spürst
Du, wie es
sich anfühlt,
wenn Du mit
300 Sachen
gegen eine
Hand machst!**



- PC Analoge
- F-16 "Falcon" Jet Stick Griff
- 5 Feuerknöpfe
- 2 Coolie Hals
- Schubkraftregler
- 3 Jahre Garantie



**Jetfighter III ist jetzt erhältlich
inklusive der neuen Mission CD.
Unterstützt 3DFX-Grafikkarten
und Force Feedback Joysticks.**

**Force FX™ - Der erste Joystick
mit Force Feedback Technologie
bietet 6 eingebaute Effekte!
Dieser High-End-Joystick garantiert
höchste Realitätsnähe bei
Flugsimulationen!**

- 6 eingebaute Funktionen
- F-16 "Falcon" Jet Stick Griff
- 5 Feuerknöpfe und 1 Dauerfeuer
- 2 Coolie Hals
- Schubkraftregler



JETFIGHTER III & CH-JOYSTICKS - DAS DREAM TEAM

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/6071
Schweiz: AMC SPIELSPASS AG, Tel. 061/7892980, Fax. 061/7891222 • De
© 1998 Mission Studios Corporation. All rights reserved. Jetfighter III and Mission
product names are trademarks of their respective companies. TEXTUREAL is a trademark and copyright of Papa Tango International.
F-22 Lightning II cover photo courtesy of Lockheed Aeronautical Systems Company.
Herstellung und Vertrieb durch PAPA TANGO http://www.papatangoo-online.com

Mission Studios are trademarks of Mission Studios Corporation. All other
product names are trademarks of their respective companies. TEXTUREAL is a trademark and copyright of Papa Tango International.





Office 97: Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, werden alle Abteilungen Ihres Rennstalls in Form der dazugehörigen Icons eingebildet.



Kaum noch Unterschiede zum Grand Prix Manager 2: das Setup. Bei jeder Änderung zeigen Icons sofort die Auswirkungen auf das Fahrverhalten an.

F1 Manager Professional

Profi-Neurose

Beim Release des F1 Manager 96 wurde Heinz-Harald Frentzen (damals erfolglos bei Sauber-Ford, heute erfolglos bei Williams) noch als „Berater“ des Entwicklungsteams vorgestellt. Das

Ergebnis ist hinlänglich bekannt. „Das können wir auch alleine!“, dachten sich die Software 2000-Programmierer und bringen pünktlich zum 10-jährigen Firmenjubiläum einen überarbeiteten Nachfolger auf den Markt.

Beim Programmstart ist die Überraschung erstmal groß: „Der sieht ja genauso aus wie der alte F1 Manager...“. Kunststück – die Benutzeroberfläche wurde nahezu unverändert beibehalten und lediglich um die neuen Features ergänzt. Ihre heimelige Teammanager-Amstube ist also immer noch der Ausgangspunkt für die Materialschlacht um Fahrer- und Konstrukteurs-WM-Punkte. Auf das Inventar verteilen sich 15 Icons, die den Spieler beim Bewegen des Cursors über den Bildschirm erschrecken; per Mausklick verzweigt man in die einzelnen Abteilungen. Dazu gehören z. B. die Personalverwaltung (Ingenieure, Mechaniker, Fahrer usw.), das Sponsoring und die Betreuung der Reifen-, Spirit-, Motoren- und Ersatzteillieferanten. Der Statistik-Teil informiert über Tabellenplätze, Rundenzeiten und errungene Titel, während die Bilanz umfassend auf alle finanziellen Details eingeht. Regelmäßig eintreffende Fax- und Zeitungsberichte halten Sie auf dem laufenden.

Warn-Symbole am oberen Bildschirmrand (man kennt's vom Bundesliga Manager 97) leuchten auf, wenn Verträge auslaufen oder wenn Wagen nicht vollständig montiert sind oder dem FIA-Reglement widersprechen. Die Bestimmungen können sich neuerdings am Saisonende durchaus ändern und z. B. Beschränkungen hinsichtlich der Modulgröße nach sich ziehen. Gänzlich neu ist auch der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler – allerdings genre-typisch nur an einem PC; Trödler werden durch wählbare Zeitlimits auf Trab gebracht. Wie lange eine F1 Manager Pro-Karriere dauert, richtet sich nach den Einstellungen zu Spielbeginn: Aus dem gewählten Rennstall ergibt sich wie bisher der Schwierigkeitsgrad – als McLaren- oder Benetton-Chef werden Sie es einfacher haben als die Kollegen von Arrows oder Minardi. Als Spielziel können Sie sich den Gewinn der Fahrer-WM oder eine bestimmte Platzierung vornehmen. Die Dauer eines Spieltags bestimmen Sie ebenfalls selbst: Ein Klick auf den Kalender stellt





Das neue Gebäude dürfen Sie frei auf Ihrem Grundstück platzieren.



Menüs wie das „Sponsoring“ wurden nur in Details verändert.

das Datum vor und verkürzt so z. B. die Wartezeit bis zum nächsten Rennen.

Entwicklungshilfe

Versprochen war's bereits für den F1 Manager 96, doch erst jetzt dürfen Gebäude errichtet und verwaltet werden. Darin werden u. a. neue Komponenten für Ihre Fahrzeuge designt, produziert, getestet und montiert. Eine Unmenge von Kleinigkeiten ist zu beachten: Allein beim Design wollen Volumen, Gewicht, Antriebs-, Luftleitfähigkeit, Stabilisierung und Luftwiderstand aufeinander abgestimmt werden; in der Fabrik müssen Sie anschließend einen brauchbaren Kompromiss zwischen Qualität, Material und Zeitaufwand finden. Glücklicherweise können einzelne Vorgänge automatisiert werden, wobei einem über kurz oder lang der Überblick verloren geht, wo was warum von wem zu welchem Preis entwickelt wird. Im erheblich erweiterten Setup werden Aufhängung, Reifendruck, Flügelwinkel, Treibstoff-Luft-Gemisch u.v.m. sorgfältig an die Strecke und das Wetter angepasst. Selbsterklärende Sinnbilder zeigen Ihnen sofort die Auswirkungen einer Änderung an;

Die Rennen

Sie möchten auch in einer WISim nicht auf schicke 3D-Sequenzen verzichten? Dann hätten wir da was für Sie: Freies Training, Qualify und Rennen können Sie „live“ anhand der TV-kompatiblen Blickwinkel mitverfolgen. Als wär's DFI, hat man die Wahl zwischen Draufsicht, Fahrersicht und mehreren Kamera-Perspektiven, die die gesamte Rennstrecke abdecken. Die etwas noch wir-

kenden Polygon-Flitzer der Vorgänger-Version wurden mittlerweile texturiert und rasen durch eine noch detailreichere Umgebung. Boxenstopps können wie bisher automatisch oder manuell durchgeführt werden; in der „Action-Sequenz“ läßt man durch rechtzeitiges Klicken auf entsprechende Icons den Wagen auflockern, Benzin nachtanken und den Reifensatz wechseln.



Down under: Die Formel 1 macht zuerst in Australien Station.



Rechtzeitige Mausklicks können den Boxenstopp drastisch verkürzen.



Die Cockpit-Perspektive macht Sie zum Beifahrer von „Schusti“.

die Telemetrie unterstützt Sie zudem mit exakten Meßwerten. Hat man schließlich die optimale Einstellung gefunden, darf diese zur späteren Verwendung abgespeichert werden. Spätestens Windkanal, Testfahrt oder das Rennen selbst enthüllen dann die wahren Stärken und Schwächen Ihrer Fahrerparks.

The right stuff

Anders als sein nicht ganz unumstrittener Vorgänger muß der F1 Manager Professional leider ohne offizielle Formel 1-Lizenz auskommen – ein Umstand, den die Software 2000 laut eigenem Bekunden nicht zu verantworten hat. Die Folge: Ferrari hat Michael Schuster unter Vertrag, bezieht den Treibstoff von Shell und schließt Werbeverträge mit Guad Year und Marlboro ab. Falls Sie den F1 Manager 96 noch zu Hause im Regal stehen haben, übernimmt ein pfiffiger „Konverter“ die 96er-Daten in die Professional-Version; alle anderen Spieler mit Interesse an authentischem Datenmaterial kommen um das Eintippen der „echten“ Namen und das Einladen gescannter Fahrerportraits nicht herum.

Petra Maueröder ■

Statement

Das dicke Handbuch bemüht sich redlich, den F1 Manager Professional benutzerfreundlich dastehen zu lassen – mit mäßigem Erfolg. Denn so begrüßenswert (oder besser: überfällig) die neuen Features zweifellos sind, so lange dauert es, bis man die enorme Spieliefe dieses Programms halbwegs in den Griff bekommt: Ein nahezu undurchschaubarer Wust aus Icons, Reglern, Buttons und „Requestern“ (das sind Fenster mit noch mehr Icons, Reglern und Buttons) irritiert den Einsteiger und erzürnt den Fortgeschrittenen – mancher Screen enthält mehr versteckte Hintertüren als ein handelsüblicher Adventskalender. Der Zusatz „Professional“ ist also ernstzunehmen: Trotz der ausführlichen Dokumentation, den gut getarnten Automatisierungs-Funktionen und einer knappen Online-Hilfe klickt man auch Stunden nach der Installation noch hilflos durch die Menüs. Vergleichbare Programme wie Anstöß 2 oder der hausgemachte Bundesliga Manager 97 zeigen, wie moderne Wirtschaftssimulationen auszu sehen haben. Mangels amtlichem Segen hat das Programm zudem atmosphärische Defizite. Nur ausgesprochene F1 Manager-Fans fühlen sich hier wohl; Nicht-„Professionals“ halten sich besser an Pole Position oder den Grand Prix Manager 2 – auf eine uneingeschränkt empfehlenswerte Formel 1-WISim warten wir noch. Übrigens: Für registrierte Software 2000-Kunden soll es ein Update-Angebot auf die aktuelle Version geben; nähere Informationen finden Sie in der Strategie-News.



SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	3
ODS	Netzwerk	3
WIN 95	Internet	3
Cyrix	GeneralMid	3
AMD	Audio	3
REQUIRED		
486	DX/2-66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 80 MB	
RECOMMENDED		
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB		
3D-SUPPORT		
keine 3D-Unterstützung		

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	70%
Handling	75%
Multiplayer	75%
Spielspaß	72%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 100,-

Hinweis für die Beantwortung der Fragen: Bei Fragen mit vordruckten Antworten können eine oder mehrere Antworten richtig sein. Jeweils richtige Antworten sind in den dazugehörigen Kästchen anzukreuzen. Bei Fragen nach Zahlen sind diese in die dafür vorgesehenen Kästchen einzusetzen.

Vom Schüler auszufüllen

Name:	geboren am:
Vorname:	Prüfdatum:
Fahrschule:	
Unterschrift:	

R= Rhetorische Frage

K= Fangfrage (Achtung!)

WSDF= Was soll diese dämliche Frage?????

Vom Prüfer auszufüllen				
Fehlerpunkte		bestanden		
Seite 1 - 4	Tatsächliche Fehlerpunkte	Zulässige Fehlerpunkte	ja	nein
Klasse 1a	<input type="checkbox"/>	7		
Klasse 1b	<input type="checkbox"/>	7		
Klasse 2	<input type="checkbox"/>	7		
Klasse 3	<input type="checkbox"/>	7		
Klasse 4	<input type="checkbox"/>	7		
Klasse 5	<input type="checkbox"/>	7		
Panzer	<input type="checkbox"/>	7		

Bemerkungen:

geprüft von:

sci

1. Was wird in dieser Situation gleich passieren?



- ☐ Es fängt an zu schneien und es besteht erhöhte Rutschgefahr.
- ☐ Die Fahrer steigen aus, fassen sich an den Händen und beginnen zu singen.
- ☐ Es wird gleich eine Menge Blech fliegen.

3

2. Was haben Sie zu tun, wenn Sie sich diesem Verkehrszeichen nähern?



- ☐ Geschwindigkeit anpassen.
- ☐ Geschwindigkeit drastisch erhöhen.
- ☐ Mit der Beifahrerin in ein entlegenes Waldstück fahren und die Sitze zurückklappen.

3

3. Sie fahren mit Ihrem Fahrzeug geradewegs auf diesen Unfall zu. Wie reagieren Sie in dieser Situation?



- ☐ Ich versuche, den Unfallort weiträumig zu umfahren.
- ☐ ääh...hmm...pffft... weiß ich!
- ☐ Ich löse meinen Gurt und fahre mit Höchstgeschwindigkeit hinein um meinen Crash Bonus zu erhöhen.

3

4. Was hat der Fahrer des roten Fahrzeugs hier falsch gemacht?



- ☐ Er hat sein Tempo vor der unübersichtlichen Kurve nicht gedrosselt.
- ☐ Er ist nicht schnell genug in die Kurve hineingefahren. Das schwarze Fahrzeug fliegt nicht hoch genug.
- ☐ Nichts! Der Fahrer hat sich optimal verhalten.

3

5. Was haben Sie bei diesem Verkehrszeichen zu beachten?



- ☐ Nachdem ich hier geparkt habe, muß ich das Papier hinter meinem Scheibenwischer entfernen, damit der Regen es nicht aufweicht.
- ☐ Ich habe dieses Schild noch nie im Leben gesehen.
- ☐ Sie dürfen halten, um Mitfahrer aussteigen zu lassen.

3

6. Wie reagieren Sie, wenn Ihnen dieser nette Herr in der linken oberen Ecke dicht auffährt?



- ☐ Da ich seine Visage nicht mag, versuche ich sein Fahrzeug zu zerstören.
- ☐ Ich habe Angst und wechsele vorschriftsmäßig die Spur, um ihn passieren zu lassen.
- ☐ Ich mache eine Vollbremsung und verursache eine Massenkarambolage.

3

Summe

Summe

DIES IST KEINE SPAZIERFAHRT! HIER ERWACHEN UR-INSTINKTE!

„Härter als Stahlgürtelreifen
und schneller als die
Polizei erlaubt“

(Florian Stangl - PC GAMES)



CARMAGEDDON™

Fahr zur Hölle!

COMPACT
disc PC
CD ROM



Vertrieb: Rushware GmbH Tel. 02131/6070 Fax 02131/607111 • Profixoft GmbH Tel. 0541/122065 Fax 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7352960, Fax 081/7351222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax 05523/64794

STAINLESS

SCI

NHL 98

50 schmeckt der Winter

Folgen Sie dem Ruf des Stanley Cups: EA Sports hat es wieder einmal geschafft, mit dem neuesten NHL-Produkt auch gleich die aktuelle Referenzsimulation zu stellen. Kritiker hatten schon in den letzten Jahren nur anhand fadenscheiniger Argumente Grund zum Meckern, doch mit NHL 98 gelang den Kanadiern spielerisch ein Quantensprung.

Irgendwie hat Eishockey mit der Chaos-Forschung zu tun: Der sogenannte Schmetterlingseffekt, bei dem angeblich ein Flügel-schlag eines Falters in Tokio ein Gewitter über Europa auslösen soll, läßt sich problemlos übertragen. Die Auswirkungen des Falls einer 156 bis 170 Gramm schweren Hartgummischeibe auf aufwendig gekühltes Eis sind einfach erstaunlich. Dann fuchteln erwachsene, muskelbepackte Männer mit gebogenen Holzstäben herum, werfen die Bürger Detroits mit Tintenfischen um sich und greifen Stubenhocker zum Büchsenbier, nachdem der Fernseher eingeschaltet wurde. Das Ganze nennt sich Eishockey, ist in Nordamerika so populär wie bei uns Fußball und wird seit einigen Jahren für Computer und Videokonsole umgesetzt. Eine absolute Vormachtsstellung in Sachen Hockeysimulationen nimmt dabei EA Sports ein,

die Tochterfirma von Electronic Arts mit Sitz in Vancouver. Die Nähe zu den Vancouver Canucks scheint die Kreativen im Ortsteil Burnaby positiv zu beeinflussen, hatten sie es doch die letzten Jahre ständig geschafft, nach nur einjähriger Entwicklungszeit eine neue, stark verbesserte Version von NHL Hockey auf den Markt zu bringen. Mittlerweile heißt die Serie nur noch NHL, gefolgt von der jeweiligen Jahreszahl, und geht gerade in die fünfte Runde. Nach dem bisherigen Höhepunkt mit NHL 97 im vergangenen Herbst stellt sich natürlich die spannende Frage, was EA Sports noch an ihrem Referenzprodukt verbessern können. Die Antwort ist einfach: eine ganze Menge!

Neue Grafik-Engine

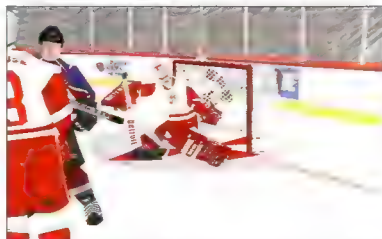
Während andere Hersteller schon seit etlichen Monaten die faszinierenden Fähigkeiten der 3D-Grafikkarten nutzen, hat sich Electronic Arts in diesem Bereich nicht gera-

de als Innovationsmacht hervorgetan. Mittlerweile hat sich dies jedoch geändert, und NHL 98 ist das erste Produkt des Spielers, das von Beginn an

Karten mit den Chips von 3Dfx Interactive unterstützt. Das hat eine ganze Reihe hübscher Vorteile: Die Texturen der Zuschauer sehen weicher aus, die Transparenzeffekte der Plexiglasbande und der Helmvisire wirken realisti-



Der Rauferei-Modus ist erweitert worden und bietet eine Anzeige der verbliebenen Kraft. In NHL 98 können Sie erstmals vor einem Kampf davonlaufen, um einer Strafe zu entgehen.



Die neuen Torwart-Animationen, die mit John Vanbiesbrouck per Motion Capturing aufgenommen wurden, sind eine Augenweide.

scher, und selbst die Gesichter der Akteure sind noch einen Tick besser als in der unbeschleunigten Version zu erkennen. Außerdem läßt sich NHL 98 dadurch auch auf Pentium-Rechnern unterhalb der 166-MHz-Schwelle flüssig spielen. Im direkten Vergleich ist die 3Dfx-Version weicher, läuft aber etwas langsamer als die SVGA-Variante, was Profis, die an schnelle Spiele gewohnt sind, stören mag. Einsteiger haben dagegen den großen Vorteil, daß es nicht ganz so hektisch zur Sache geht und sich so vor allem das Paß- und Kombinationspiel besser erlernen läßt.

Polygons only

EA Sports hat nicht einfach nur die Grafik mit den Möglichkeiten des 3Dfx-Chips aufpoliert, sondern auch die unbeschleunigte Grafik verbessert. Die Spieler bestehen nun vollständig aus Polygonen, sind mit mehr Texturen verziert und bewegen sich flüssiger. Für das Motion Capturing stand den Kanadiern dieses Jahr Jahn Vanbiesbrouck von den Florida Panthers zur Verfügung, der eine ganze Reihe neuer Animationen für die Torhüter beisteuerte. Dadurch wirkt das gesamte Spiel lebendiger, da



Acht während des Spiels wählbare Kameraperspektiven stehen zur Auswahl, wobei einige besser aussehen, andere dafür spielbarer sind.

auch die Feldspieler unterschiedliche Bewegungen ausführen, wenn sie beispielsweise jubeln oder erschöpft auf die Knie fallen. Zusätzlich wurden die Proportionen verändert, so daß die Spieler in NHL 98 etwas kleiner sind als beim Vorgänger, wobei nun das Verhältnis der Kufenflitzer zum Stadion realistischer erscheint. Apropos Stadion: EA Sports machte sich die Mühe, alle Stadien der NHL nachzubilden. Das heißt nicht, daß



Je nach gewählter Taktik checken die Spieler in der Abwehr selbstständig den puckführenden Gegner oder versuchen, ihn festzuhalten.

nur die ungefähre Form stimmt oder das Logo des entsprechenden Teams unter dem Eis

zu sehen ist. Nein, die Kanadier haben, angefangen von der Dachkonstruktion über

Coaching Strategies

Eines der herausragendsten neuen Features von NHL 98 sind die Coaching Strategies, die gemeinsam mit Marc Crawford, Trainer der Colorado Avalanche, entwickelt wurden. Auf einem Hockeyfeld werden die einzelnen Positionen und die angebotenen Spielzüge gezeigt, so daß Sie schon im Vorfeld erkennen können, ob Ihnen die entsprechende Variante liegt. Mit diesem System ist es endlich möglich, ein originalgetreues Power Play aufzuziehen und den Gegner einzukreisen oder ein konsequentes Flügelspiel aufzubauen. Der größte Vorteil sowohl für Einsteiger als auch für Profis ist die Tatsache, daß Ihre Spieler wirklich so stehen, wie Sie es eingestellt haben. Dadurch lassen sich Konter ohne Abwehrspieler vor dem eigenen Tor oder das Herauslocken Ihrer Spieler in Unterzahl vermeiden. Natürlich dürfen Sie Ihre Taktik per Keyboard oder Gamepad jederzeit im Spiel ändern, sollte das Ergebnis nicht zu Ihren Gunsten sein.

Hier stellen Sie die Spielweise des Teams nach Ihren Wünschen ein.



die Fahnen mit den Stanley-Cup-Siegen bis zu den Transparenzen mit den Nummern der Ehrenspieler, die nicht mehr an Neuzugänge vergeben werden, alles exakt nachgebildet. Die Bandenwerbung stimmt allerdings nicht mit den Originalen überein, sondern basiert auf gesonderten Verträgen, die von EA Sports abgeschlossen wurden. Das ist aber kein Nachteil, und die größere Vielfalt der Sponsoren läßt das Gesamtbild realistischer wirken.

Nur Fernsehen ist schöner

Wie schon beim Vorgänger stehen acht Kameraperspektiven zu Auswahl, die natürlich unterschiedlich gut spielbar sind, aber auch während des Spiels geändert werden können. Neu sind die blitzschnellen Kamerascwenks, wenn ein Spieler verletzt oder spektakulär durch die Plexiglasbande gecheckt wird. Zusätzlich dürfen Sie vor dem Spiel bis zu zwei Wiederholungen von Torszenen einstellen, die das Geschehen verlangsamt aus verschiedenen Perspektiven zeigen. Die Grafik allein macht NHL 98 aber noch nicht zum neuen Referenzspiel, sondern vor allem die Änderungen in Sachen Ga-

Performance

Die optischen Unterschiede zwischen der 3Dfx-Version und unbeschleunigter SVGA-Grafik sind nicht so drastisch, daß Sie unbedingt eine Beschleunigerkarte für NHL 98 kaufen müssen. Der größte Vorteil ist der Geschwindigkeitszuwachs auf kleineren Systemen, da Sie unter SVGA – mit allen Details eingeschaltet – ein neues Pentium 200 benötigen. Ab einem Pentium 120 mit 3Dfx-Karte läuft NHL 98 dagegen butterweich. Nennenswerte Unterschiede zwischen Intel Pentiums und AMD- bzw. Cyrix-Prozessoren gibt es nicht.

Rechner	Intel Pentium 90	Intel Pentium 90 + 3Dfx	Intel Pentium 166	Intel Pentium 166 + 3Dfx
Shiny Windows	41	46	68	73
Alle Details	●	●	●	●
Halbzeile	●	—	—	—
Doppelt	●	—	—	—

● = flüssig spielbar = spielbar ● = nicht spielbar

meplay. Bei allen bisherigen Hockey-Simulationen aus dem Hause EA Sports reichten zwei Buttons an Gamepad, Joystick oder Tastatur aus, um die NHL-Cracks über das Eis zu scheuchen. Ende 1997 tragen die Kanadier den sich immer mehr verbreitenden Gamepads mit vier oder mehr Buttons Rechnung und haben die Steuerung aufgeteilt. Wie das neue System funktioniert, haben wir in einem gesonderten Kasten erklärt.

Herausforderung für Profis

Viele Spieler werden von der neuen Spielstärke überrascht sein, denn die Computergegner von NHL 98 haben es wahrlich in sich. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, wobei "Rookie" sich ausschließlich für Einsteiger eignet, die sich mit der Steu-

uerung und der generellen Spielweise vertraut machen wollen. Die Torhüter greifen hier öfter mal neben den Puck, und der Gegner kombiniert deutlich langsamer und unsicherer als in den höheren Schwierigkeitsgraden. Die Stufe "Pro" soll laut EA Sports in etwa dem "All Star"-Modus von NHL 97 entsprechen und ist eine gute Kombination aus geschickten Torhütern und einem clever agierenden CPU-Gegner, der sich aber mit der

entsprechenden Übung gut austricksen läßt. NHL-Veteranen werden sich über die diesjährige "All Star"-Hürde freuen, die jedes Match zu einer echten Herausforderung werden läßt. Bis man hier die ersten Tore erzielt, müssen schon einige Stunden investiert werden, bis vor allem das Stellungsspiel so gut funktioniert, daß Goalies und Abwehr sich überraschen lassen. So hat auch das Spiel mit unterschiedlich starken Teams

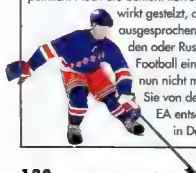


Die Namen der Torhüter und Vorlagengeber werden in der deutschen Version nur mit Text gezeigt, aber nicht gesprochen.

Deutsch oder Englisch

Erstmals in der Geschichte der NHL-Serie veröffentlicht Electronic Arts eine ausschließlich deutsche Version. Das eigentlich lobenswerte Vorhaben hat aber für viele NHL-Fans einen entscheidenden Haken. Der Co-Kommentar während des Spiels fehlt, der Stadionsprecher kennt die Namen der Spieler immer noch nicht, und die Sprüche Mark Hindelangs wirken stellenweise, verglichen mit dem englischen Original, peinlich. Auch die bemüht korrekte Aussprache der Spielernamen

wirkt gestelzt, da NHL-Profis generell amerikanisch ausgesprochen werden, egal ob sie Finnen, Schweden oder Russen sind. Schließlich ist Hockey wie Football eine uramerikanische Sportart. Da Sie nun nicht mehr die Wahl haben, welche Version Sie von der deutschen CD installieren, hat sich EA entschlossen, auch die englische Version in Deutschland zu verkaufen.



Alle Spieler bestehen nun vollständig aus Polygonen, was die Animationen wie hier beim Cross-Check noch geschmeidiger wirken läßt.



Die neuen Animationen der NHL-Gracks sind von allererster Güte.

seine Reize und hält eine Menge Herausforderung für Profis bereit. Die Verbesserungen an der Künstlichen Intelligenz gehen einher mit den neuen Taktikeinstellungen, mit denen Sie sich das Spiel auf Ihre Bedürfnisse zu rechtsschneiden. Im Taktikmenü wählen Sie aus, wieviel Druck die Spieler im Angriff bzw. in der Verteidigung ausüben sollen und nach welchem Spielsystem sie ihre Positionen aufsuchen. Lesen Sie dazu bitte den entsprechenden Kasten.

Erstklassige Spielzüge

NHL-Veteranen werden sich noch an NHL 95 erinnern, das nach Meinung vieler das schönste Paßspiel und die besten Volleyabnahmen ermöglichte. Für NHL 98 hat sich EA Sports wieder der alten Tugenden erinnert und herrliche Paßvarianten inklusive



Die Fähigkeiten der 3Dfx-Karten werden vor allem bei den transparenten Plexiglasscheiben gut ausgenutzt.

Doppelpässe und traumhafter Schlagschüsse geschaffen, die das Spiel noch lebendiger und abwechslungsreicher machen. Je nachdem, welcher Ihrer Spieler einen Paß erhält, ist auch die Wahrscheinlichkeit gut zu bestimmen, ob ein Schlagschuß ins Netz geht oder der Torwart den Puck aus der Luft fischt. Mit ein wenig Übung erkennen Sie schnell Ihre besten Schützen und wissen auch, wie welcher Torwart am besten auszutricksen ist. Von EA Sports unbestätigt, aber wohl enthalten ist eine Variable für Moral, die

Steuerung

Anstatt nur zwei Knöpfe unterstützt NHL 98 vier Buttons bzw. Tasten. Mit einem Knopf wird nun gepaßt oder ein anderer Spieler gewählt, mit dem zweiten schießen Sie oder bringen einen leichten Check an. Der dritte Knopf dient der Beschleunigung mit oder ohne Puck, mit dem vierten vollführen Sie einen harten Check gegen einen Kontrahenten oder können einen Special Move anbringen, je nachdem, welchen Spieler Sie gerade führen. Während Paul Kariya seine engen Haken schlägt, vollführt Steve Yzerman einen überraschenden Stop, um den Goalie auszutricksen. Wenn das zu kompliziert ist, der darf beruhigt sein, denn obwohl EA Sports keine Option anbietet, die Steuerung wieder auf zwei Buttons zu reduzieren, läßt es sich auch mit nur zwei benutzten Tasten sehr gut spielen. Sie müssen also nicht unbedingt ein Gamepad mit vier Knöpfen besitzen, um NHL 98 zu spielen



Die Tasten des Gamepads lassen sich mit bis zu zehn Funktionen belegen.



Das Team von EA Sports hat alle Stadien der NHL exakt nachgebildet.



Die Stärke der Goalies bei NHL 98 stellt im Schwierigkeitsgrad All Star auch gestandene Profis vor eine echte Herausforderung.



Die Anzeige der drei Topspieler wirkt im Vergleich zu den mit Fotos der NHL-Gracks ausgestatteten Vorgängern etwas lieblos.



Auf Wunsch lassen sich in den Spielpausen Statistiken zu den Teams sowie weitere Informationen rund um die NHL einblenden.

das Verhalten Ihrer Spieler beeinflusst. Liegen Sie beispielsweise zwei Tore zurück, hat es der Gegner deutlich leichter, Sie aber erheblich schwerer, noch ein Tor zu erzielen oder die Abwehr effektiv einzusetzen. Sollte aber der Anschlußtreffer oder gar der Ausgleich gelingen, kann das Spiel sofort kippen, und Sie haben wieder mehr „Glück“.

Spaß im Netz

Neben den Möglichkeiten, Freundschaftsspiele, Ligen

und Play Offs auszutragen, ist der Turniermodus neu im Programm. Neben den NHL-Teams gibt es die wichtigsten Nationalmannschaften, die aus NHL-Stars bestehen und dann mit erfundenen Kufenflitzern aufgefüllt wurden. Alle Spielmodi lassen sich mit bis zu acht Spielern sowohl an einem Rechner austragen als auch über mit Modem, Nullmodem oder Netzwerk verbundene Rechner. Ebenfalls neu ist der Trainingsmodus für Strafschüsse und die erweiterte Musikuntermalung während des Spiels. Zahlrei-



Bei Verletzungen oder Checks durch die Plexiglasbande wird die Kamera in einem weichen Schwenk auf das Opfer gerichtet.



Die Möglichkeit, einen eigenen Spieler zu erstellen, wurde erweitert und läßt sich sogar mit mehreren Dummy-Fotos abdrucken.

che kurze Songs aus den amerikanischen Stadien sorgen während des Bullys für Stimmung beim deutlich lebendigeren Publikum und beim Spieler. Das Play-by-Play, also den Spielkommen-

tar, gibt es nun – von Mark Hindelang gesprochen – auch auf deutsch. Der Trainerkommentar mußte aus Zeitgründen auf nächstes Jahr verschoben werden.

Florian Stangl ■

Statement

Einfach brilliant! NHL 98 ist allen anderen Hockeyspielen locker um zwei Jahre voraus und nahezu perfekt. Angesichts des ähnlich superben Vorgängers fast schon ein Wunder: Grafik, Sound, Steuerung und die Künstliche Intelligenz wurden konsequent ausgebaut und verbessert. Vor allem die Spielbarkeit begeistert, denn nie zuvor verhielten sich Computerspieler realistischer und machte das Zusammenspiel mit den CPU-Kameraden mehr Spaß. Bei NHL 98 ist alles möglich: Alleingänge, Paßspiel, Direktabnahmen, originalgetreues Power Play oder defensives Konterspiel – kein Wunsch bleibt unerfüllt. Möglich machen das unter anderem die verschiedenen Taktiken, die keine leeren Versprechungen sind, sondern klar erkennbare Auswirkungen besitzen. Die internationalen Turniere sind eine willkommene Bereicherung, ebenso die intelligente Meniführung und die witzigen Trainerkommentare, die es aber nur in der englischen Version gibt. Kritikpunkte aufzuführen grenzt an Haarspaltereie: Das deutsche Play-by-Play mag angesichts der saloppen Sprüche Mark Hindelangs Geschmackssache sein, die 3Dfx-Version läuft zwar butterweich, aber etwas langsam, und einige der Statistiken wurden in früheren Versionen schon hübscher präsentiert. Abgesehen davon hat EA Sports alle Kritikpunkte an den Vorgängern ernst genommen und konsequent ausgemerzt.



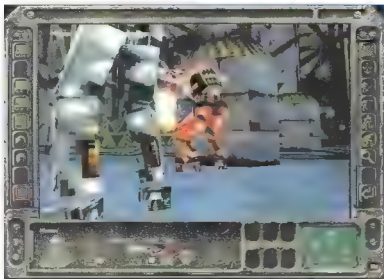
SPECS & TECHS	
VGA	Single-PC 4
SVGA	ModemLink 8
DOS	Netzwerk 8
WIN 95	Internet 8
Cyrix	GeneralMMX
AMD	Audio
REQUIRED	
Pentium 90, 16 MB RAM	4x CD-ROM, HD 1 MB
RECOMMENDED	
Pentium 166, 32 MB RAM	8x CD-ROM, HD 272 MB
3D-SUPPORT	
3dfx	

RANKING	
Sportspiel	
Grafik	93%
Handlung	94%
Multiplayer	96%
Spielspaß	93%
Spiel	
deutsch	
Handbuch	
deutsch	
Hersteller	
EA Sports	
Preis	
ca. DM 100,-	

Abstract The purpose of this study was to determine the effect of a 12-week, low-intensity, supervised walking program on the physical and psychological health of sedentary, middle-aged women. The study was a randomized, controlled trial. The subjects were 40 sedentary, middle-aged women who were randomly assigned to either a supervised walking program or a control group. The walking program consisted of 12 weeks of supervised walking, 3 times per week, for 30 minutes per session. The control group consisted of 20 women who did not participate in the walking program. The subjects were assessed at baseline and at 12 weeks. The walking program had a significant positive effect on the physical and psychological health of the subjects. The walking program significantly improved the subjects' physical health, as measured by the 6-minute walk test, and their psychological health, as measured by the Beck Depression Inventory and the State-Trait Anxiety Inventory. The walking program also significantly improved the subjects' quality of life, as measured by the SF-36. The walking program was well tolerated and had no adverse effects. The results of this study suggest that a supervised walking program can be an effective intervention for improving the physical and psychological health of sedentary, middle-aged women.



Croc



Dank der 3D-Engine von Extreme Assault können Sie Incubation aus verschiedenen Perspektiven betrachten.



Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie auf eine stattliche Anzahl Soldaten zurückgreifen, falls Sie keine eigenen erstellen wollen.

Incubation

Rundenrekord

Blue Byte zeigt der Konkurrenz, wo der Hammer hängt. Incubation fasziniert auf den ersten Blick allein durch die brillante 3D-Grafik und überzeugt mit einer durchdachten Geschichte, ausgefeilten Missionen und sinnvollen Optionen für alle Strategen. Der Kampf gegen die wildgewordenen Scay'Ger sorgt für atemlose Dauerspannung vor dem Monitor.

Die Zeiten sind düster. Dabei fing alles so harmlos an: Die Chromianer-Kolonie Scay-Hallwa blühte und gedieh in Frieden, das Zusammenleben mit den Scay'Ger genannten Ureinwohnern des Planeten gestaltete sich problemlos. Die harmlosen Insektenabköm-

linge wurden mit einem Schutzschirm von der Kolonie ferngehalten, bis nach etwa 50 Jahren friedlicher Koexistenz unvermittelt das behütende Energiefeld zusammenbricht. Die Scay'Ger werden plötzlich zu reißenden Bestien und fallen schwerbewaffnet über die Kolonie der Men-

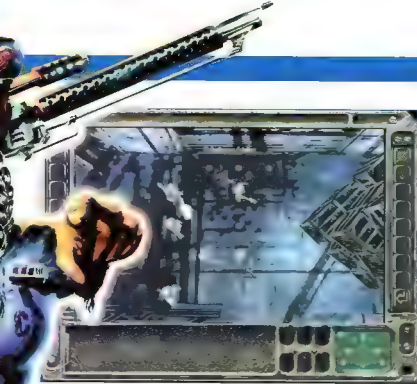
schen her. In größter Hast wird eine Gruppe unerfahrener Soldaten in den Kampf geschickt, die gegen die feindliche Übermacht retten sollen, was zu retten ist. Hier greift der Spieler ins Geschehen von Blue Bytes Incubation ein, das mit clever eingefügten Actionelementen das run-



Auf diesem Bildschirm wählen Sie aus, ob Sie gleich die Mission beginnen oder erst noch das Waffenarsenal besuchen wollen. (3Dfx)



Dieses Team will den Scay'Gern gleich zünftig einhetzen.



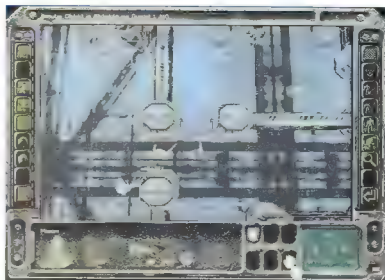
Vor dem Einsatz müssen Sie die Einheiten auf diesen roten Feldern platzieren und dabei die Fähigkeiten der einzelnen Soldaten berücksichtigen.

denbasierte Strategie-
spiel zu einem High-
light des Genres
aufwertet. Der in-
offizielle vierte
Teil der Battle Is-
le-Saga toppt al-
le seine Vorgän-
ger in Sachen
Grafik, Sound
und Spieltiefe.
Soviel vorneweg:
Auch die Hinter-
grundgeschichte
ist brillant und
zeigt den holly-
wood-orientierten
amerikanischen Her-
stellern, wie man den
Spieler selbst am
Schluß noch über-
rascht. Blue Byte hat
nicht an Möglichkei-

ten gespart, wie der einzelne
Spieler die 35 Levels angeht.

Talentshow

Anfangen bei zwölf ver-
schiedenen Waffensystemen
und 17 zusätzlichen Ausrü-
stungsgegenständen haben Sie
die Möglichkeit, Ihre Kämpfer
zu Spezialisten in bestimmten
Bereichen auszubilden. Jede
Figur besitzt ein Repertoire an
Aktionspunkten, anhand derer
Sie wissen, was Sie in einer
Runde alles anstellen können.
Jeder Schritt kostet beispiels-
weise einen solchen Punkt, das
Abfeuern bestimmter Waffen
sogar zwei oder drei. Ob Sie
lieber einen Soldaten mit leich-
ten Waffen wollen, der dafür
mehr Bewegungsfreiheit be-



Wenn der Soldat die Tür mit dem Hand-Icon wieder schließt, reichen die Aktionspunkte nicht mehr für den Verteidigungsmodus.

sitzt, oder einen gut gepanzerten Berserker mit einem wahrlich durchschlagenden Arsenal, hängt von Ihren Vorlieben und den jeweiligen Talentwerten ab. Diese steigen durch Erfahrungspunkte, die Ihre Kämpfer in den einzelnen Missionen erhalten, abhängig von der Erfüllung des Auftrags und den getöteten Gegnern. Oft stehen auch Kisten herum, die neben Munition und Ausrüstungsboni auch neue Talentwerte für den jeweiligen Soldaten bereithalten. Besitzt ein Kämpfer zehn Erfahrungspunkte, erhält er einen neuen Talentpunkt, der aber gut eingesetzt sein will. Es macht nämlich wenig Sinn, wenn ein Kämpfer Talente für schwere und leichte Waffen besitzt, da

dann eine der beiden Fertigkeiten brachliegt. Sie müssen also bei der Rekrutierung der Einheiten darauf achten, ein breites Repertoire an Kämpfern zu besitzen, da sich nicht alle Typen für jede Mission gleich gut eignen. Ein Allroundkämpfer läßt sich aber nicht basteln, so daß der Verlust eines trainierten Veteranen Ihr Platoon

Mission CD

Wer dachte, daß Blue Byte die Programmierer nach Incubation in Urlaub schickt, täuscht sich. Bereits jetzt laufen die Vorbereitungen für die Mission CD, welche die Geschichte um den Kampf gegen die Scay'Ger fortsetzen wird. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.



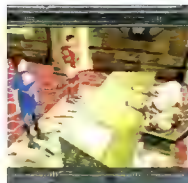
Der unvorsichtige Angriff dieses Soldaten von oben endet in einem Fiasko für ihn.



Höchst willkommen ist dieser riesige Kampfroboter, der Sie mit seiner Feuerkraft während einer Mission unterstützt. (3Dfx)

Der Größenunterschied zwischen den Soldaten und diesem voll animierten Endgegner ist beachtlich, für die 3D-Engine aber kein Problem. (3Dfx)(rechts)

Die in Echtzeit dargestellten Zwischensequenzen erzählen sogar lippensynchron die spannende Geschichte weiter. (3Dfx) (unten)



Die Einsatzbeschreibung bietet wahlweise auch ein paar grundlegende Tips an, was gerade Einsteigern das Spiel erleichtert.

Multiplayer

Incubation sieht zwar aus wie ein Actionspiel und mag auch die Anhänger von Echtzeit-Strategiespielen ansprechen. Der Mehrspieler-Modus unterscheidet sich aber deutlich von anderen Genres, da das rundenweise Ziehen der Einheiten viel Zeit in Anspruch nimmt. Stellen Sie sich vor, daß vier Spieler jeweils sechs Soldaten positionieren müssen. Jeder Zug benötigt im Schnitt 30 bis 60 Sekunden, so daß eine Runde locker 20 Minuten und länger dauern kann. Die Geduld lohnt sich aber, denn es gibt bei Incubation so viele Dinge zu beachten wie in nur wenigen anderen Spielen. Hinzu kommt die prickelnde Atmosphäre, wenn die Kamera auf Geschehnisse aus der Sicht Ihrer Soldaten schwenkt. Dann geht das große Zittern los, ob der Verteidigungsmodus eine gute Idee war, die Mine richtig platziert wurde oder vielleicht sogar ein Gegner in Ihrem Rücken auftaucht. Während unseres ausführlichen Tests empfanden wir die teils sehr langen Rundenzeiten bei Mehrspieler-Partien als störend und wollten von Blue Byte wissen, ob es denn möglich sei, das zu ändern. Da auch die Mülheimer während ihrer internen Beta-tests auf dieses Problem stießen, entschloß man sich, ein optionales Zeitlimit einzubauen. Dadurch beschränken Sie die Zugzeit pro Soldat in drei wählbaren Stufen, was die Wartezeit der Mitspieler deutlich verkürzt. Sollte dieses Feature aus Zeitgründen doch nicht mehr eingebaut werden können, bleibt noch der Solitaire-Modus, der (ohne Zeitlimit) nur das Bewegen eines Soldaten pro Runde erlaubt.

hart treffen wird. Dieser Rollenspielanteil sorgt für erhöhte Kribbeln in kniffligen Situationen, da erfahrene Kämpfer Ihnen in späteren Missionen das Leben erheblich leichter machen.

Erst denken, dann laufen

Bevor Sie einen Level endgültig betreten, sehen Sie die Karte aus der Vogelperspektive, um sich einen ersten Überblick zu verschaffen. Abhängig vom Missionsziel stellen Sie dann Ihre Mannen auf den vorgegebenen roten Punkten auf, wobei es hier einiges zu beachten gibt. Gut gepanzerte Einheiten passen natürlich besser an die vorderste Front, Soldaten mit weitreichenden Waffen sind hinten besser aufgehoben. Auch die Blickrichtung kann bei der Verteidigung entscheidend sein, ebenso die Anzahl der Aktionspunkte. Sie müssen nicht nur daran denken, daß die Kämpfer nicht unbeschränkt weit laufen können, sondern daß auch der Verteidigungsmodus, jeder Schuß und jede andere Aktion diese

kostbaren Punkte kosten. Führt man mit dem Mauszeiger über die einzelnen Schalter für Waffen oder Ausrüstungsgegenstände, werden diese Punkte angezeigt, so daß Sie eigentlich nicht unbeabsichtigt hilflos dem Gegner vor die Mündung laufen können. Wie viele Aktionspunkte Sie nach jedem Schritt noch besitzen, zeigen die Zahlen an, die auf den erreichbaren Feldern des Levels zu sehen sind. Manche Waffen besitzen zwei verschiedene Modi, wie beispielsweise Flammenwerfer oder Minenleger. Der erstere beschießt entweder gezielt einen Gegner oder legt einen Feuerteppich, der allen Lebewesen für einige Runden den Weg versperrt. Mit dem Minenleger platzieren Sie entweder Minen an strategisch richtigen Stellen oder feuern sie über große Entfernungen auf Gegner, wobei auch deren Umgebung in Mitleidenschaft gezogen wird. Allerdings besitzen diese Waffen keinen Verteidigungsmodus, so daß diese Soldaten besonders gut geschützt werden müssen. Mehr Informationen zu den

Das Punktekonto

Bei Incubation entscheiden verschiedene Punkte über das Wohlergehen Ihrer Kämpfer. Am wichtigsten sind die Talentpunkte (rot markiert), mit denen Sie entscheiden, auf welchen Gebieten ein Soldat sich verbessern kann. Ihr Zug sollte möglichst aus Kämpfern mit verschiedenen Fähigkeiten bestehen, es macht also wenig Sinn, nur Spezialisten auf dem Gebiet der schweren Waffen zu haben. Außerdem ist es nützlich, wenn wenigstens einer der Soldaten technisches Geschick besitzt, um bestimmte Ausrüstungsgegenstände wie die weitreichenden Scanner benutzen zu können. Im oben gezeigten Menü legen Sie die Verteilung von Ausrüstung und Waffen fest und müssen auch schon für die Zukunft vorplanen. Während der Kampagne erhalten Ihre Männer Erfahrungspunkte, wobei zehn dieser Punkte einem neuen Talentpunkt entsprechen.



Waffen und Ausrüstungsgegenständen erhalten Sie übrigens in der Spielbeschreibung zur Demo von Incubation auf der aktuellen PC Games-CD.

Zeit ist ein Stück Lebenskraft

Warum Incubation ein rundenbasiertes Strategiespiel ist und nicht in Echtzeit abläuft, wird spätestens nach den ersten Zügen klar. Angesichts der hohen Komplexität und der vielen Möglichkeiten ist es gar nicht anders möglich, da der Spieler viel Zeit für die Abwägung seiner Maßnahmen benötigt. Ob Sie Aktionspunkte für das Einnehmen einer neuen Position, eine Waffe oder etwa das MediKit einsetzen wollen, muß gut überlegt werden, da oft auch die

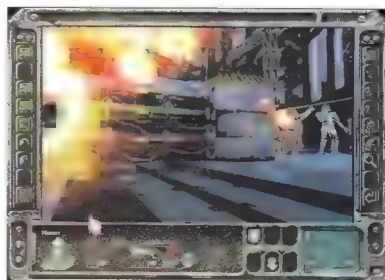
anderen Soldaten Ihres Platoon betroffen sind. Haben Sie beispielsweise nicht mehr genug Punkte für den Verteidigungsmodus übrig, kann der Gegner möglicherweise einen Treffer anbringen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Vorteile bringt hier ein Platoon Leader, der die Verteidigungsfähigkeiten seiner umstehenden Kameraden verbessert und vor dem Einsatz mit einem zu kaufenden Banner gewählt wird. Netterweise erleichtern drei Schwierigkeitsgrade den Einstieg und motivieren Profis zusätzlich.

Blade Runner meets Alien

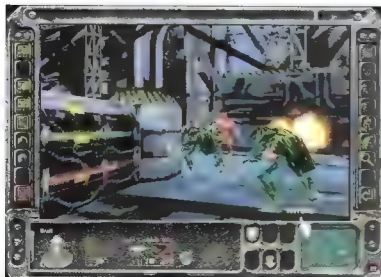
All die Optionen und Kombinationsmöglichkeiten machen natürlich nur Sinn, wenn das Design der Levels entspre-

chend angelegt ist. Blue Byte hat viel Zeit darauf verwendet, die einzelnen Karten flexibel lösen zu lassen, so daß Sie nicht nur mit einem bestimmten Platoon die Chance haben, den nächsten Level zu erreichen. Generell sind die

Levels mit düsteren, schmutzigen Texturen überzogen, die für eine beklemmende Atmosphäre á la Blade Runner oder Alien sorgen. Die Umgebung reicht von riesigen Lagerhallen über Kraftwerke bis hin zum Raumhafen, wobei



Sind die Soldaten erfolgreich, erhalten sie Erfahrungspunkte, die Sie später in neue Talente umsetzen können.



Wieviel Schaden die Schüsse Ihrer Soldaten anrichten, wird über dem jeweiligen Ziel eingeblendet. Die deutsche Version enthält statt Blut Lichteffekte.



Mit dem Jetpack besitzen die Soldaten eine enorm große Reichweite, sind dann aber bis zur nächsten Runde nicht mehr zu einer Aktion fähig. (3Dfx)

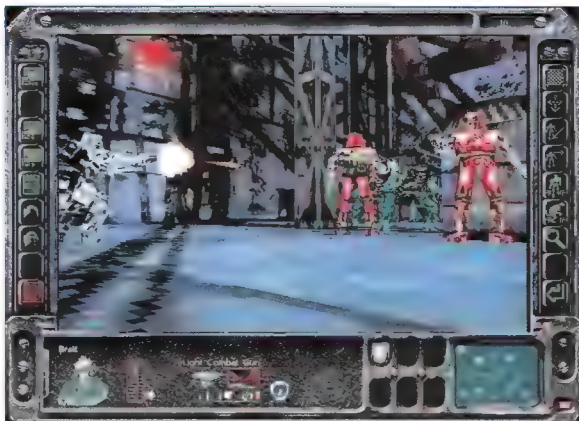
alle Schauplätze und Missionsaufträge immer in den Rahmen der Hintergrundgeschichte passen und diese weiterführen. Verschiedene Ebenen, bewegliche Plattformen und zerbrechliche Brücken bringen zusätzliche Gefahren ins Spiel, die Sie natürlich auch zu Ihrem Vorteil ausnützen können.

3D-Animationen in Echtzeit

Der Spieler wird nicht mit einem gerenderten Intro auf Incubation eingestimmt, sondern wie schon in Extreme Assault werden Räume und Charaktere mit der hochwertigen 3D-Engine in Echtzeit dargestellt. Blue Byte hat sich viel Mühe gegeben, um den einzelnen Figuren eine glaubwürdige Mimik und Gestik zu verpassen sowie die Sprachausgabe lippsynchron abzuspielen. Mit interessanten Kameraschwenks und wechselnden Perspektiven führen diese Animationen auch zwischen bestimmten Missionen die Hintergrundgeschichte fort, die sich nicht nur auf den Kampf gegen die Scay'Ger beschränkt, sondern auch kleine Intrigen und Kompetenzgerangel innerhalb der Chromianer-Kolonie zeigt. Durch die Verwendung der 3D-Engine von Extreme Assault erhält Incubation einen kräftigen Action-Anstrich verpaßt, der das Spiel weit über die üblichen Hexagon-Strategicals oder andere rundenbasierte Programme stellt. Noch einen Tick besser sieht Incubation aus, wenn Sie eine 3Dfx-Karte besitzen, die auch auf kleineren Rechnern für ruckfreie Kameraschwenks sorgt.

Viel Atmosphäre

Verstärkt wird der hervorragende optische Eindruck durch Soundeffekte und Mu-



Im Verteidigungsmodus feuern die Kämpfer automatisch auf alle Gegner in ihrem Blickfeld.

sik, die für eine trostlose, düstere Atmosphäre sorgen. Viele kleine Geräuscheffekte, die aus dem ersten "Alien"-Film stammen könnten, und die erstklassige Musik von bestem Hollywood-Kaliber ziehen den Spieler schneller in den Bann des Geschehens, als ihm lieb sein könnte. Incubation besitzt nämlich einen gehörigen Suchtfaktor, der – angefangen bei der Präsentation über die hohe, aber überschaubare Komplexität bis zu den clever designten Levels – für stundenlanges Tüfteln sorgt. Da sich der Spielstand jederzeit sichern läßt, sind die oft stundenlangen Partien kein Problem für Sitzmuskeln und Augen. Wenn eine ausgedehnte Mehrspieler-Partie übers Internet zu teuer ist, darf seine Züge per E-Mail austauschen – eine clevere Alternative, um Telefonkosten zu sparen. Incubation bietet diese Option genauso selbstverständlich wie die anderen an.

Statement

Incubation ist klar die neue Referenz im Runden-Genre. Was die Kreativen aus Mülheim aus dem Genre der rundenbasierten Strategicspiele herausgeholt haben, ist mehr als beachtlich. Die taktische Komponente fasziniert und ist für Einsteiger wie Profis gleichermaßen gut abgestimmt, was nun wirklich keine Selbstverständlichkeit ist. Wer seine Kämpfer erst einmal durch die ersten der 35 Levels gesteuert und ihre steigenden Fähigkeiten liebgewonnen hat, hängt am Incubation-Haken. Die Inkubationszeit ist gering, der Suchtfaktor umso höher. Spätestens die düstere Atmosphäre und die vielfältig designten Möglichkeiten ziehen den Spieler in ihren Bann, die praktische Steuerung und die geschickt eingebauten Überraschungen sorgen für die nötige Langzeitmotivation. Grafisch ist Incubation seinen Konkurrenten in allen Bereichen überlegen und setzt auch in Sachen Sound neue Maßstäbe. Selbst wer bislang nur Echtzeit-Strategicals á la Command & Conquer mochte, sollte einen genauen Blick riskieren.



SPECS & TECHS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	4
DO5	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMill	
AMD	Audio	

REQUIRED

Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 105 MB

RECOMMENDED

Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 105 MB

3D-SUPPORT

3Dfx

RANKING

Strategischespiel

Grafik	92%
Handling	93%
Multiplayer	90%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 100,-

Florian Stangl ■

Zug rei fen

... und
G.R.A.T.I.S.*
bestellen
Sie zahlen
nur DM 10,-
für Porto und
Verpackung

T.E.L.-I.N-F.O.-98

G.R.A.T.I.S.*

Vollversion mit

- 38 Millionen aktuellen Einträgen
- über 5 Millionen Branchen-Einträge
- ca. 100.000 Geheimnummern **GANZ NEU!**
- 50.000 Internet-Adressen **GANZ NEU!**
- Exportmöglichkeiten für Werbeaktionen

... und vieles, vieles mehr!

Einführungs-
angebot
gültig
bis zum
31.12.97

dann
DM 29,95

Plus
Einen Monat lang kostenlos
surfen im Internet mit



metronet

Fragen?
Info-
Hotline

0190-
776 766

(DM 2,40 pro Minute)

* Gleiches Recht auf Teledaten Info Service

So geht's, ganz einfach!

- 1 Coupon deutlich ausfüllen und ausschneiden
- 2 In einem Umschlag zusammen mit 10-Markschein oder Eurocheck oder Überweisungsnachweis -
- 3 per Post an: ZFT GmbH
Röntgenstraße 4
D-63755 Alzenau

... und die CD kommt zu Ihnen ins Haus

Zahlungswiese:

- 10-Markschein
- Eurocheck über DM 10,-
- Kopie der Überweisung in Höhe von DM 10,-
an Postbank, NL Frankfurt
Kto.-Nr. 392 889 605, BLZ 500 100 60
mit dem Stempel Ihrer Bank

Systemvoraussetzungen:

PC ab 386 CPU, 8 MB RAM, mindestens 20 MB
Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk nach
ISO 9660, MS-Windows 3.1 oder Windows 95

BESTELL-COUPON

☒ **Ja,**

schicken Sie mir die CD-ROM TEL-INFO-98 G.R.A.T.I.S.*
gegen eine Versandkostenpauschale von DM 10,- innerhalb Deutschlands.

Ich lege bei:

- ☐ einen 10-Markschein
- ☐ einen Eurocheck über DM 10,-
- ☐ die Kopie des Überweisungs-
formulars mit dem Stempel
meiner Bank

ZFT
GmbH

ZFT GmbH, Zentrum für Teledaten
Röntgenstraße 4, D-63755 Alzenau

<http://www.teledaten.com>

**KEIN ABO. KEIN CLUB.
KEINE WEITERE
KAUFVERPFLICHTUNG**

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ

Ort

Tel.-Nr.

Beruf (Branche)

Geburtsdatum

E-Mail-/Internet-Adresse

A

101 07



NOMINIERT ZUM

SPIEL DES JAHRES

PC ACTION

PC ACTION GOLD

POWER PLAY 90%



PC GAMES 9



FÜR PC CD-ROM

<http://www.shiny.com>

DISTRIBUTED BY





KEIN ANDERES SPIEL HAT UNS

SO SEINDRUCK ALLE HIN

OLIVER MENNE (PC GAMES 4/97)



"NOK BRENNT EIN PRÄCHTIGES

EUERWERK AN NEUEN IDEEN UND
BWECHSLUNGSREICHEN LEVELS AB."

JÖRG LANGER (PC PLAYER 5/97)



"REVOLUTION"

ACTION-GENRE

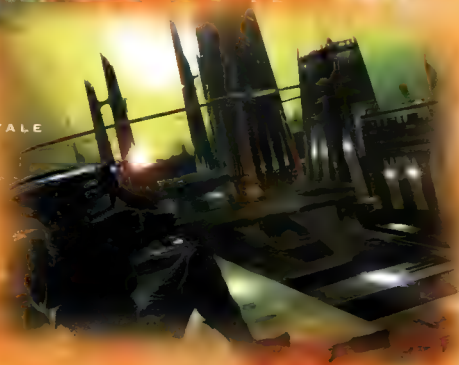
POWER PLAYERS

"SUPER GRAFIK,

WAHNSINNS-EFFEKTE UND TOTALE

ACTION-GENIALITÄT"

GÖTZ G. AUS DÜSSELDORF





THE SHINJI KAWAMOTO
 DIRECTOR OF THE
 GUNDOG
 SERIES - CRYSTAL DYNAMICS

THE SHINJI KAWAMOTO DIRECTOR OF THE GUNDOG SERIES - CRYSTAL DYNAMICS

49.95 DM



Shinji
 KAWANISHI

JETZT ZU
 HABEN BEI

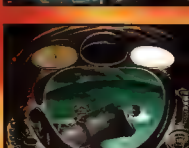
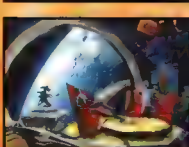
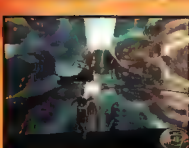
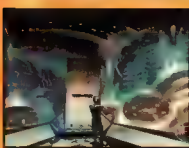
SATURN

KARSTADT

Media Markt

ProMarkt

KAUFHOF HORTEN





Shadows of the Empire

Sch

Terminverschiebungen sind sowohl für Hersteller als auch für Kunden eine ärgerliche Angelegenheit, aber dennoch unvermeidlich. Vor allem potentielle Verkaufsschlager trifft dieses Schicksal, denn kaum ein Unternehmen riskiert theoretisch erreichbare Absatzzahlen durch vermeidbare Programm- oder Designfehler. Doch nur die wenigsten Hersteller können dieser Problematik gelassen entgegenreten, es ist fast unmöglich, ein äquivalentes Produkt rechtzeitig aus dem Hut zu zaubern. LucasArts hat diesmal jedoch einen Trumpf in der Hinterhand: Da sich Jedi Knight verspätet, wird nun kurzerhand *Shadows of the Empire*, das eigentlich exklusiv für das Nintendo 64 erscheinen sollte, aus dem Ärmel geschüttelt.



attenspiel

Von einem Schnellschuß kann man bei *Shadows of the Empire* dennoch nicht sprechen, schließlich ist das Spiel seit knapp einem Jahr für das Nintendo 64 erhältlich. LucasArts wartete aber auf eine größere Verbreitung von 3D-Beschleunigerkarten, um das effektlastige Spektakel für den PC umzusetzen. Verwendet wird von LucasArts ausschließlich Direct3D, das bedeutet, daß mit unterschiedlichen Karten auch unterschiedliche Ergebnisse erzielt werden (siehe Kästen) – spezielle Unterstützung für weit verbreitete Karten wurde nicht integriert.

Star Wars 2.5

Die Hintergrundgeschichte spielt zeitlich vor „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“: Sie schlüpfen in die Rolle von Dash Rendar. Dash ist ein Glücksritter, der sich eigentlich aus dem eskalierenden Konflikt zwischen Imperium und Rebellion heraushalten möchte, um lukrative „Geschäfte“ abzuwickeln. Es wird allerdings immer schwieriger, heiße Waren an den imperialen Außenposten vorbeizuschmuggeln, häufig muß er seine Ladung komplett abschreiben. Er beschließt, sich den Rebellen anzuschließen und muß aufgrund seiner Fähigkeiten besonders gefährliche Aufträge ausführen.

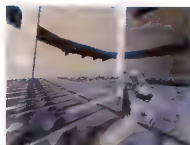
So kommt Dash Rendar beispielsweise Prinz Xizor, der Darth Vader von der Seite des Imperators verdrängen will, auf die Spur. Xizor hat von Vaders Versprechen, Luke Skywalker lebendig an das Im-

perium auszuliefern, Wind bekommen und versucht das nun durch ein heimtückisches Attentat auf den jungen Jedi zu vereiteln. Darth Vader würde seine Reputation innerhalb des Imperiums verlieren, Xizor könnte an seine Stelle treten, und – was noch viel schlimmer wäre – die Rebellen würden empfindlich geschwächt. Dash Rendar versucht das natürlich zu verhindern und jagt Prinz Xizors Schergen hinterher...

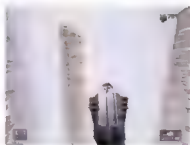
Keine Speicherfunktion

Insgesamt zehn Missionen müssen erfolgreich beendet werden, um Prinz Xizor in einer finalen Schlacht schließlich gegenüberzustehen. Da *Shadows of the Empire* vom Nintendo 64 auf den PC umgesetzt wurde, muß man sich erst einmal an ein merkwürdiges System gewöhnen, das man eigentlich nur aus anderen Genres kennt. Zu Beginn stehen drei Leben zur Verfügung, die man durch Einsammeln von „Challenge Points“ vermehren kann. Verliert man ein Leben, so startet man an der letzten entscheidenden Stelle eines Levels – verliert man jedoch alle Leben, so muß man den Level noch einmal ganz von vorne beginnen. Leider wurde an eine traditionelle Speicherfunktion nicht gedacht. Die zehn Missionen bieten allerdings sehr viel Abwechslung, so daß die Neugier stets Herr über den teilweise aufkommenden Frust bleibt. Auf Hoth steigt man beispielsweise in einen Gleiter, man rast mit einem Speeder Bike durch Mos Eisley und muß an Bord

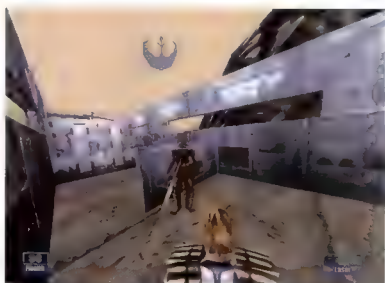
des Raumschiffs Outrider, das übrigens eine starke Ähnlichkeit mit Han Solos Millennium Falcon aufweist, TIE Fighter aufs Korn nehmen. Die übrigen Aufträge erledigt man wie gewohnt auf Schusters Rappen, mit einem Jetpack können kürzere Entfernungen sogar im Flug überwunden werden. Gespielt wird vorwiegend aus der dritten Person, die Kamera schwenkt dabei wie bei *Tomb Raider* hinter den Hauptdarsteller. Es ist aber auch möglich, die klassi-



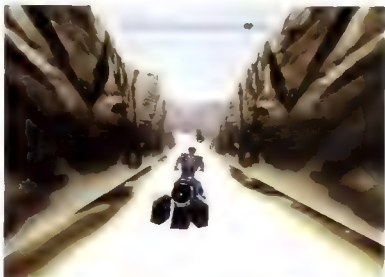
Zum Abschluß des fünften Levels wartet Bobba Fett als Endgegner. Er nimmt Sie mit Raketen aus seinem Jetpack unter Beschuß.



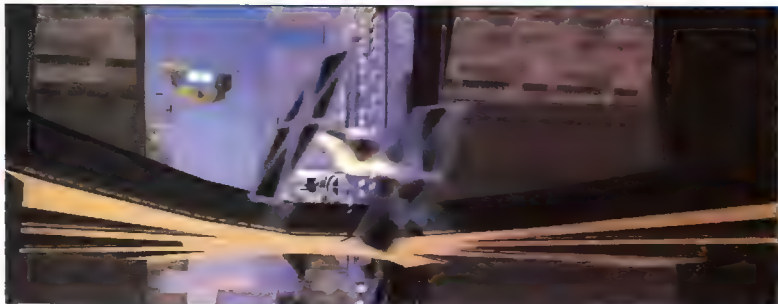
In einigen Missionen müssen Sie den Jetpack einsetzen, um bestimmte Plattformen zu erreichen. Ein spannendes Spielelement.



Schauplatz Schrottplatz: Auf Transportzügen müssen Sie die Kopfgeldjäger verfolgen, die Luke Skywalker schon dicht auf den Fersen sind.




Ein höllischer Trip durch Mos Eisley und die benachbarte Wüste erwartet Sie im sechsten Level. Wie gesagt, *Shadows* bietet sehr viel Abwechslung.



Die Levels


Shadows of the Empire zeichnet sich durch einen extrem abwechslungsreichen Spielbau auf aus. Allerdings ergeben sich dadurch auch ein paar Schwächen: Vor allem die Missionen an Bord des Raumschiffs Outrider (Level 3 und Level 10) lassen beim Spieler Verzweiflung aufkommen. Wir haben in diesem Kasten alle Levels für Sie zusammengestellt und einzeln bewertet.

Level 1




Auf dem Eisplaneten Hoth muß eine Rebel-Flottille gegen imperiale Walker und Dronen verteidigt werden.

Level 2



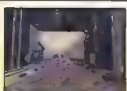
Die Stellung auf Hoth ist gefallen, man muß so schnell wie möglich verschwinden und sein Raumschiff finden.

Level 3




Auf der Flucht wird man von einem Sternenzerstörer und mehreren Geschwadern an Tie Fighters attackiert.

Level 4




Auf einem alten Schrottplatz halten sich die Kopfgeldjäger versteckt – Verfolgungsjagd auf Transportzügen.

Level 5




Auf dem Weltraumflughafen Gall trifft man schließlich auf den gerissenen Boba Fett – ein großes Duell!

Level 6




Die Kopfgeldjäger sind Luke Skywalker dicht auf der Spur, eine hitzige Jagd auf Speeder Bikes beginnt.

Level 7




Auf dem imperialen Frachter Suprosa gibt es weitere Hinweise auf den Drahtzieher hinter den Attentaten.

Level 8




Über den Abwasserkanal gilt es in das Machtzentrum des Imperiums vorzudringen: starkes Level-Design.

Level 9



Im Palast wird Prinz Xizor von seiner Leibgarde abgeschirmt und kann schließlich entkommen.

Level 10



In einer Raumschlacht jagen Luke Skywalker, Han Solo und Dash Rendar den Attentäter Prinz Xizor.

Die Zwischensequenzen verbreiten sehr viel Atmosphäre und passen optisch zum Rest des Spiels.



Am Ende des vierten Levels wartet ein schwerbewaffneter Roboter. Für die Endgegner hat sich LucasArts sehr viel einfallen lassen.



Riesige Flugobjekte rauschen ab und zu am Spieler vorbei, auch wenn sie keinen direkten Einfluß auf den Spielverlauf haben.

sche Ich-Perspektive zu wählen – bei Raumschiffen und -gleitern befindet man sich dann in einem Cockpit.

Force Feedback

Gesteuert wird hauptsächlich mit dem Joystick, obwohl natürlich optional mit Tastatur und Maus gespielt werden kann. Ausgezeichnet funktioniert die Unterstützung für den Microsoft SideWinder Force Feedback,

denn durch diese neue Technologie wirken die Gefechte an Bord des Schneegleiters gleich doppelt realistisch. Aber auch alle anderen Missionen machen mit „Force Feedback“ einfach mehr Spaß: Jeder Treffer, jeder Sprung kann nun hautnah mit erlebt werden. Größter Schwachpunkt der Steuerung: Lasergeschosse lassen sich nicht besonders genau abfeuern, oft benötigt man zwei bis drei Salven, bis man endlich sein Ziel trifft. Dieses System wird vom Spiel vorgegeben, selbst „Kunstschützen“ werden Gegner und Objekte nicht auf Anhieb erwischen.

Kaum Eigeninitiative

Künstliche Intelligenz ist bei Shadows of the Empire leider

nur rudimentär vorhanden. In den meisten Fällen warten die Schergen des Imperiums seelenruhig auf einen Angriff. Eigeninitiative wird vom Computer nur selten ergriffen, d. h. auf atemberaubende Verfolgungsjagden braucht man sich nicht gefaßt machen. Neue Ideen sucht man ebenfalls vergeblich, vielmehr dreht sich wieder einmal alles um das alte Thema „Suche den Schlüssel und vernichte den Endgegner“ – auf anspruchsvollere Puzzles oder Rätsel wurde zum größten Teil verzichtet. Shadows of the Empire konzentriert sich auf pure Action, geradlinig und ohne überflüssige Schnörkel. Ruhepausen gibt es selten, vor allem bei den höheren der insgesamt fünf Schwierigkeitsstufen.

Oliver Menne ■



Der Keller unter dem Hauptquartier des Imperiums ist der größte Level – mehr als zwei Spielstunden sollte man aber auch hier nicht einplanen.

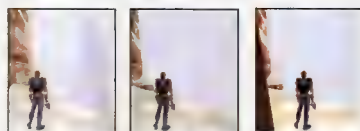
SPECS & TECHS

VEGA Single-PC
SVGA ModemLink
DOS Netzwerk
WIN 95 Internet
Cyrix GeneralMidi
AMD Audio
REQUIRED
Pentium 90, 16MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50MB
RECOMMENDED
Pentium 166, 32MB RAM, 4xCD-ROM, HD 382 MB
3D-SUPPORT
erforderlich: Direct3D, empfohlen: 3Dfx

RANKING

Action	
Grafik	83%
Handling	92%
Multiplayer	- %
Spielspaß	77%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM100,-

Streitfrage: Grafik



Hier sehen Sie ein Beispiel für einen Fehler im Grafikaufbau. Solche Probleme treten allerdings eher selten auf.

Schon im Vorfeld wurde Shadows of the Empire mit reichlich Lorbeeren ausgestattet – vor allem im Bezug auf die Grafik überschlugen sich die Aussagen der Experten. Aber wie gut ist die Grafik nun wirklich? Wir testeten auf verschiedenen Systemen und kamen zu dem Schluß, daß sich die besten Ergebnisse mit Grafikkarten erzielen lassen, die mit Chips von 3Dfx (Monster 3D, Righteous 3D) oder Rendition (3D Blaster) ausgestattet sind. Beide Chipsätze konnten das Geschehen atemberaubend und mit sensationellen Effekten präsentieren: Internatartige Explosionen und weichgezeichnete Texturen versetzen immer wieder in Erstaunen und bieten einen Vorgeschmack auf die Spiele von morgen. Lediglich in puncto Geschwindigkeit konnte sich die 3Dfx gegenüber der Rendition-Karte Vorteile erspielen. Völlig ohne Makel ist Shadows of the Empire aber auch mit diesen Karten nicht: Trotz leistungsfähiger Grafikchips läßt sich ab und zu ein leichtes Clipping beobachten, d. h. Objekte im Hintergrund werden in Blöcken aufgebaut. Ansonsten gibt es allerdings nichts zu beanstanden, die zahlreichen Gegner, Raumschiffe und Kampfkolosse hinterlassen einen einwandfreien Eindruck.

Wer über eine 3D-Beschleunigerkarte ohne Chipsatz von 3Dfx oder Rendition verfügt, muß sich jedoch mit weniger opulenter Grafik zufriedengeben. Texturen sind spärlich gesetzt, die meisten Polygone werden leer und kahl dargestellt. Selbst Schatten und Explosionen, wie sich bei Tests mit einer Matrox Mystique herausstellte, sind nicht mehr als ein großes schwarzes Quadrat – obwohl die Mystique zu mehr in der Lage sein sollte. Der Grund für dieses Problem ist die ausschließliche Verwendung von Direct3D, speziell abgestimmte Versionen für verschiedene Grafikarten wurden nicht entwickelt.



Im Vergleich: der erste Level mit einer Matrox Mystique (oben) und einer Diamond Monster 3D (unten)

Statement

Shadows of the Empire kann die Wartezeit auf Jedi Knight auf jeden Fall versüßen. Allerdings lassen sich alle zehn Level an zwei Tagen bequem durchspielen, denn die einzelnen Missionen sind sehr geradlinig gestaltet und bieten nicht viel Freiraum für ausgiebige Erkundungszüge. Der rasante Spielablauf kann zwar zu Beginn begeistern, die fehlende Speicherfunktion und die mangelnde Intelligenz der Computergegner trüben jedoch diesen Eindruck. Trotzdem bleibt Shadows of the Empire für Fans der Kinofilm- und Besitzer leistungsstarker 3D-Karten durchaus empfehlenswert.





© 2001 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.



HOFFNUNG



RETTUNG



ZERSTÖRUNG

air.
force.



http://www.janes.com



WE BUILD SIMS BY THE MODE.

Longbow 2

Die Helikopter-Simulation.



Total Annihilation

Der Berg ruft

Genauso wie seine Kollegen John Romero (ION Storm), Peter Molyneux (Lionhead), Ron Millar (Redline), Sid Meier (Firaxis) und Chris Roberts (Digital Anvil) hat sich auch Monkey Island-Erfinder Ron Gilbert von seinem früheren Brötchengeber getrennt und einen eigenen Laden aufgemacht. Cavedog Entertainment heißt die Firma, und entgegen aller Erwartungen liefert die auf 30 Mann angewachsene Truppe zum Einstand kein Zeichentrick-Adventure der Kategorie „Jux & Dollerei“, sondern ein explosives Echtzeitspiel. Und was für eins – Total Annihilation (TA) erschließt den Command & Conquer-Fans die dritte Dimension. Total anders oder total normal?

Schon vor Monaten prophezeit, seit Total Annihilation erstmals Realität: Moderne Echtzeitspiel-Kriege spielen sich seit neuestem nicht mehr in Schein-3D-Welten à la Command & Conquer oder WarCraft ab, sondern auf sogenanntem „True 3D-Terrain“. Klingt beeindruckend und ist es in diesem Fall auch: Statt einem „flachen“ 2D-Gelände mit gezeichneten Bergen und Tälern und bestenfalls angedeuteten Höhenunterschieden sind die

TA-Einsatzgebiete tatsächlich dreidimensional und wirken dank einiger kosmetischer Tricks (u. a. Schatten und Gouraud Shading) auch extrem plastisch. Was bedeutet das in der Praxis? Zum Beispiel, daß das Schuß- und Sichtfeld der Einheiten durch die Landschaft und etwaige Hindernisse eingeschränkt wird; ein Artillerie-Geschütz in luftiger Höhe kann Einheiten am Boden schon von weitem erkennen und unter Beschuß nehmen. Umgekehrt

Das ist ja mal wieder typisch...

Die TA-Pendants zu den C&C-Organisationen NOD und GDI nennen sich CORE und ARM und greifen auf eine beachtliche Kollektion an Einheiten und Gebäuden zurück, die man mit den beiden Ressourcen Metall und Energie finanziert. Strom wird sowohl für den Betrieb der Anlagen als auch für Bauvorgänge benötigt – zuwenig Vorräte oder ein unterschätzter laufender Bedarf rächen sich spätestens dann, wenn die Geschütztürme funktionsuntüchtig werden und sich die Einheiten-Produktion dahinschleppt. Wie man am effektivsten an Energie kommt, ergibt sich meistens aus dem Szenario: Starke Brisen und Berggipfel sind zum Beispiel optimale Voraussetzungen für den Bau von Windgeneratoren. Ansonsten empfehlen sich die nahezu überall einsetzbaren Solaranlagen, die im Angriffsfall die Seitenteile einklappen und sich auf diese Weise vor Lasersalven und Raketen schützen. Wenn aus Erdspalten oder Kanaldackeln Rauchschwaden entweichen, sollten Sie darauf unbedingt ein Geothermisches Kraftwerk bauen, mit dem sich selbst größere Stützpunkte problemlos betreiben lassen. Fusionsreaktoren und Atomkraftwerke sind weitere Alternativen, die allerdings erst in den späteren Missionen dazukommen. Metall wird mit Hilfe spezieller Vorrichtungen gewonnen: Auf den erzhaltigen Böden der CORE-Welt können Sie diese Minen überall aufstellen, andernorts hilft nur die Suche nach den Erzflözen, die über das gesamte Gelände verteilt sind. In metallarmen Gegenden ist es möglich, Energie mit entsprechenden Anlagen in Metall umzuwandeln; um die

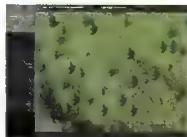
geforderten Ressourcen nicht ungenutzt verpuffen zu lassen, nehmen Silos das überschüssige Material auf und speichern es dauerhaft. Kleinere Rohstoffmengen lassen sich auch direkt aus der Umgebung gewinnen: Wie Staubsauger „ziehen“ einige Einheiten förmlich die Energie aus Bäumen und Büschen oder wandeln komplette Felsen in sofort nutzbares Metall um. Alle zerstörten Objekte – egal ob Schiffe, Panzer, Fabriken oder KBots – hinterlassen zudem ein Häufchen Elend in Form eines recyclebaren Metall-Klotzes. Wenn Sie den Mauscursor auf einen dieser Blöcke bewegen, wird Ihnen angezeigt, wie viele Credits sich beim Ausschachten herausholen lassen.

Commander & Conquer

Und wie werden Gebäude konstruiert? Für diesen Job ist vorrangig der unersetzliche „Commander“ (Ihre wichtigste Einheit) zuständig – wenn der draufgeht, haben Sie die Singleplayer-Mission in jedem Fall verloren. Damit das nicht allzu schnell passiert, verfügt der auffällige Kampfbot neben einer exzellenten Panzerung und einer „Automedikation“-Funktion (regeneriert sich im Lauf der Zeit automatisch) über eine



Geschütztürme platziert man am sinnvollsten auf Bergsplateaus.



Selbst kleinste Höhenunterschiede sind deutlich erkennbar.

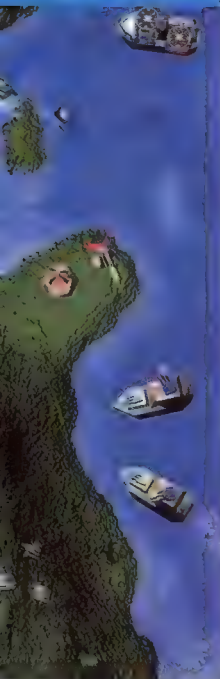


Bei Luftangriffen wird die Basis von Flak-Kampfbotern verteidigt.

erstklassige Laserwaffe, mit der er sich im Notfall selbst verteidigen kann. Mit seinem grünen Energie-/Metall-Strahl errichtet der Commander Bauwerke aller Art, was je nach Gebäudegröße und den Rohstoff-Lagerbeständen einige Sekunden, aber auch mehrere Minuten dauern kann. Da der Commander und seine bauenden,



Heavy Metal: Auf den erzhaltigen Oberflächen der CORE-Welten können die Metallextraktoren nahezu überall aufgestellt werden.



funktioniert das nur dann, wenn die Einheit mit einem schwenkbaren Geschütz ausgestattet ist und aus einiger Entfernung „nach oben“ feuert. Nicht jede Einheit kommt in hügeligem Gelände klar: Schwere Panzer der Bulldog-Klasse scheitern beispielsweise schon an harmlosen Erhebungen, während die Kampfbot vom Stamme der KBots problemlos selbst steile Hänge hinaufspurten. Ausgeglichen werden eventuelle Handicaps durch besonders leistungsfähige Waffensysteme; manche Raketen umkurven z. B. Hindernisse mit wilden Manövern und treffen auch Opfer, die sich hinter einer Klippe verschanzt halten.

reparierenden und recycelnden Assistenten (Konstruktionsfahrzeuge, -roboter, -flugzeuge und -schiffe) mobil sind, dürfen die Gebäude unzusammenhängend an nahezu jeder Stelle platziert werden, falls nicht gerade die topographischen Gegebenheiten dagegen sprechen. Rund 50 Einträge umfasst das Immobilien-Angebot; die Standardgebäude stehen dabei jeder Seite zur Verfügung: In KBot-Fabriken entstehen Kampfroboter, Fahrzeugfabriken produzieren Panzer aller Art, Werften konstruieren Schiffe und U-Boote, und Flughäfen stellen Lufteinheiten her. Gebäude höherer Technologiestufen ermöglichen die Herstellung stärkerer Einheiten. Komplettiert wird das Sortiment durch Kraftwerke, Radaranlagen und Verteidigungseinrichtungen; zu letzteren gehören verschiedenste Lasergeschütze, stationäre Haubitzen, Panzersperren, Langstreckenwaffen und Atomraketenstolos.

Gut in Schuß

Etwa 100 verschiedene Einheiten (jeweils 50 für CORE und ARM) gibt es in TA – mit teils drastischen Unterschieden hinsichtlich Produktionskosten und -dauer, Panzerung, Feuerkraft, Nachladezeit, Fortbewe-

gungstempo, Drehgeschwindigkeit, Gelände-Tauglichkeit und Beschleunigung. Zum Einsatz kommt das gesamte Kriegsspielzeug-Sortiment, angefangen bei Panzern, Artillerie-Geschützen und Offroad-fähigen Kampfrobotern über Abfangjäger und Bomber bis hin zu Kreuzern, U-Booten, Flugzeugträgern und Fregaten; Transporter zu Lande, zu Wasser und in der Luft sind für die zeitsparende Beförderung langsamerer Einheiten zuständig. Die Vielfalt an Einheiten läßt Skeptiker auf Dutzende einander ähnelnder Units schließen. Derlei Bedenken sind nicht ganz unberechtigt – hinter den Bezeichnungen stecken häufig baugleiche oder zumindest in ihrer Wirkung vergleichbare Modelle. Doch jedes von ihnen dient einem bestimmten Zweck und ist für ein ganz spezielles Terrain vorgesehen. Da wären zum Beispiel die Amphibien-Panzer vom Typ Crock, die am Meeresgrund entlangrumpeln und auf diese Weise auch die entlegendsten Inseln erreichen – die 3D-Gesetze behalten also auch unterhalb des Meerespiegels ihre Gültigkeit, was Sie sehr schön bei einem sinkenden Schiff beobachten können. Bei den Flugzeugen haben Sie die Wahl zwischen

Mobilmachung

Total Annihilation ist nicht nur BPJS-politisch (kein Pixelblut dank Kampfroboter-Szenario), sondern auch perspektivisch korrekt: Die aus Polygonen zusammengesetzten Objekte liegen in gerader Form vor, ein können daher stufenlos um 360° rotieren, was z. B. beim Holpern eines Panzers über eine Buckelpiste extrem realistisch überkommt. Überhaupt wurden die Einheiten und selbst die Gebäude mit einer unglaublichen Detailversessenheit animiert: Beim Raketenwerfer öffnet sich beispielsweise das Verdeck, ein Gerüst wird ausgefahren und die Rakete abgeschossen. Der Rückstoß der Kanonen beim Abfeuern eines Projektils, das Einklappen der Flugzeug-Schwingen beim Anflug auf den Airport, das flimmernde Zerbröckeln eines Radarturms – selbst bei Dutzenden von Einheiten auf dem Bildschirm wird jede Kleinigkeit dargestellt. Das ist nicht nur schön anzuschauen, sondern hat auch einen praktischen Nutzen: Da die Geschütze unabhängig vom Chassis funktionieren, sind die Einheiten realistischweise in der Lage, auch bei voller Fahrt in alle Richtungen zu feuern – ein flüchtender Panzer kann also immer noch auf seine Verfolger schießen.

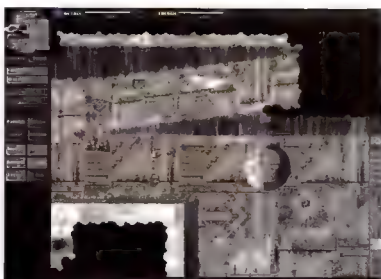
Platz da!

den treffsicheren Freedom Fighters bzw. Avengers (geeignet für die Zerstörung einzelner Ziele) oder den ungenauen, aber dafür großflächig einsetzbaren Thunder-Bombern. Natürlich lassen sich die Einheiten auch von Konstruktionsfahrzeugen reparieren – das schont nicht nur die ohnehin knappen Energie- und Metall-Vorräte, sondern erhöht auch die Chance auf eine Beförderung verdienter Kämpfer; der Titel „Veteran“ wird bereits nach fünf abgeschossenen Gegnern verliehen. Die Folge: höhere Trefferquoten und intelligenteres Verhalten im Kampf.

Ein 100% stimmiges „Route-Finding“ (also die Fähigkeit der Einheiten, möglichst schnell und unkompliziert von Punkt A nach B zu gelangen) haben die Programmierer nicht hinbekommen. Einstweilige Konfusionen können daher hin und wieder beobachtet werden: Treffen zwei Einheiten in einem schmalen Durchgang aufeinander, wird erstmal zeitraubend ausgeknobelt, wer der Klügere ist und folglich nachzugeben hat – auch wenn eine der beiden Einheiten lediglich auf den angrenzenden Hügel ausweichen müßte. Auch nicht gera-



Neben den Metall- und Energie-Vorräten zeigt die Statusleiste am oberen Bildschirmrand die produzierten Mengen (grün) und den Verbrauch (rot) an.



Mehrere Einheiten können gruppiert und per Hotkey aufgerufen werden. Die Einstellungen im „Befehle“-Menü (links) gelten für alle markierten Units.

de zu den Hellsten seiner Zunft gehört der Commander: Einen blockierenden Metallklotz räumt er nicht etwa kurzerhand selbst aus dem Weg, sondern entscheidet sich lieber für einen Rückzug und umgeht die Blockade umständlich. Derartige Vorfälle fallen allerdings in die Rubrik „Ausnahmen“ – normalerweise steuern die Einheiten konsequent ihr Ziel an und reagieren auch bei einer plötzlichen Attacke sehr „vernünftig“, indem sie sich massiv zur Wehr setzen. Bei einem Luftangriff steigen Ihre Kampffljets eigenständig hoch, verteidigen die Basis und kehren automatisch zum Flughafen zurück, um sich dort reparieren zu lassen. Etwas nervig ist lediglich die Tatsache, daß die Flieger nach erfolgreichen Einsätzen irgendwo in der Gegend landen, anstatt sich an einem eindeutigen Sammelpunkt zu treffen. Eine im Vergleich zu Dark Reign limitierte Einheiten-KI zwingt Units, die Stellung zu halten, bestimmte Gebäude zu bewachen, zwischen zwei Punkten hin- und herzupendeln oder Konstruktionsfahrzeuge zu eskortieren – Randalierer werden daher nicht zwangsläufig über die halbe Karte verfolgt.

Manöverkritik

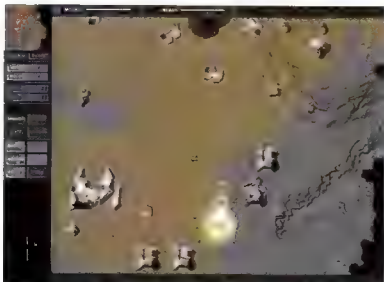
Von der eher unoriginellen Sorte ist das Missions-Design – die Briefings der insgesamt 50 Singleplayer-Einsätze ähneln sich fropfierend und lassen sich grob in drei Kategorien einteilen: ein bestimmtes Bauwerk dem Erdboden gleichmachen, ein vorgegebenes Gebäude einnehmen oder die gegnerische Basis zerstören – eben die „Total Annihilation“ (Totale Vernichtung). Differenzierte Missionen bleiben also auch weiterhin eine Spezialität von Command & Conquer und Alarmstufe Rot. Selbst kreativ werden dürfen Sie leider nicht – ein Editor soll zusammen mit der bereits angekündigten Mission-Disk folgen. Positiv überraschen wird Sie auf jeden Fall der durchtriebene Computergegner – der ist nämlich dummerweise äußerst gelehrt und wechselt schon mal ohne Vorwarnung seine Taktik. Schützt man die Sonnenkollektoren zum Beispiel mit Tendenizern, zerlegt er zuerst diese Geschütztürme, ehe wieder Angriffe auf die Kraftwerke geflogen werden – klarer Pluspunkt für die KI. Frust über zu schwierige Missionen wird bei TA nicht nur durch drei Schwierigkeitsgrade vermieden, sondern auch durch die Mög-

lichkeit, den nachfolgenden Einsatz auch bei einem Scheitern auszuwählen. An der Benutzeroberfläche dürfen schmachtvolle Debakel jedenfalls nicht liegen, denn die ist wahrheits C&C- oder WarCraft 2-kompatibel. Zusätzlicher Komfort kommt durch durchdachte Neuerungen ins Spiel: Wenn Sie den Cursor über eigene oder fremde Einheiten bzw. Gebäude bewegen, bekommen Sie den aktuellen Zustand ange-

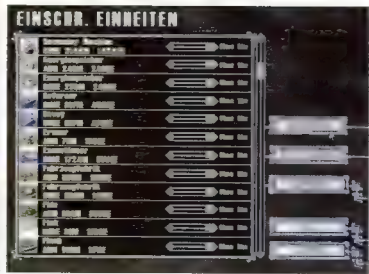
zeigt – eine Idee, auf die eben nur absolute Echtzeitstrategie-Fanotiker kommen. Ebenfalls enorm nützlich: Durch mehrmaliges Anklicken der Einheitenlogs werden in der angewählten Fabrik entsprechend viele Einheiten produziert; mit der rechten Maustaste verringert man die eingestellte Menge entsprechend. Stichwort „Batch-Processing“: Hält man die Shift-Taste gedrückt, kann man z. B. einem Konstruktionsfahrzeug

Total Multiplayer-fähig

Hat es Sie auch maßlos geärgert, daß die Atomraketen in C&C-Multiplayer-Partien Ihre halbe Anlage zerlegt haben und Sie nur hilflos zuschauen konnten? Ganz abgesehen davon, daß es für solche Fälle in TA spezielle Abwehranlagen gibt, können Sie im Mehrspieler-Modus (Direktverbindung, Modem, Netzwerk, Internet) die Verwendung bestimmter Einheiten und Gebäude entweder gänzlich verbieten oder drastisch einschränken. Falls Ihnen eine Sorte von Geschütztürmen zu stark erscheint, reduzieren Sie die maximal erlaubte Menge auf einen Wert zwischen 1 und 99. Oder Sie untersagen den Bau von Flughäfen, erlauben maximal eine Fahrzeugfabrik (verhindert einen zu schnellen „Tank Rush“) oder testen Ihre strategischen Fähigkeiten, indem Sie festlegen, daß die Spieler nur zwei Exemplare jedes Einheiten-Typs auf einmal besitzen dürfen. Häufig genutzte „Konfigurationen“ können abgespeichert werden, damit Sie nicht bei jedem Start einer Netzwerkpartie an Ihrer Lieblings-Liste heruntüffeln müssen. Eine Hundertschaft Einheiten sollte eigentlich genügen. Weil man aber nie genug Units zur Auswahl haben kann, stellt Cavedog auf seiner Internet-Homepage (<http://www.cavedog.com> bzw. <http://www.totalannihilation.com>) Woche für Woche frische Units für den Mehrspieler-Modus ins Netz, zusammen mit zusätzlichen Karten. Fair: Für jeweils beteiligte Spieler wird eine TA-Vollversion benötigt. Der Menüpunkt „Multiplayer“ bietet aber noch eine Reihe weiterer interessanter Optionen: Unter anderem sind Startpunkt, Fog of War, Siegbedingungen (z. B. Vernichtung des Commanders) und die Verwendung von Cheat-Codes regelbar. Im Spiel selbst können sich Alliierte Einheiten und Rohstoffe zuschustern und Anlagen gemeinsam nutzen. Spielt man alleine, wird das Multiplayer-Feeling im sogenannten „Skirmish-Mode“ simuliert: Sobald Sie sich für eine der 40 Karten entschieden haben, stellen Sie die Zahl der Computergegner ein, und schon kann's losgehen. Wie inzwischen üblich, dürfen Alliierte einander Rohstoffe und Einheiten zuweisen.



Die Raketen der Merl-Einheiten zerlegen ganze Windkraftwerke auf einen Schlag und weisen obendrein eine beeindruckende Trefferrate auf.



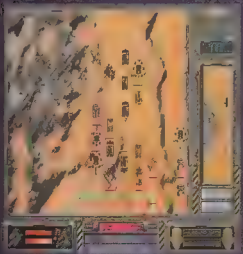
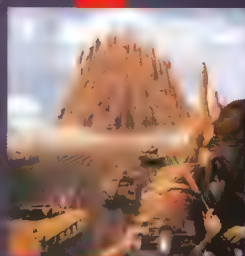
ERST KAM PATHFINDER, JETZT KOMMEN SIE!

TERRA INC.



**Führen Sie die Marsholonie
im Kampf um
Rohstoffe und Lebensraum!**

"Terra Inc. ist im Gegensatz zu anderen Strategiespielen sehr schnell. Zusammen mit priffigen Grafiken und einer bekannten, erfolgsversprechenden Spielidee ist hier ein Titel entstanden, der die Vorzüge moderner Maschinen und den Spielspaß altbekannter Games vereinen kann!"
(Markus Brodrick, PC POWER 7/97)



JETZT IM HANDEL!



VERTRIEB: PRISM LEISURE GMBH, SCHÜTTWEG 3-5, 50494 SIEST, TEL. (02524) 9040, FAX (02524) 9040



mehrere nacheinander zu erledigende Aufträge (zuerst Kraftwerk bauen, anschließend Kraftwerk reparieren, danach ein Wrack entfernen usw.) erteilen.

„Ich hätte gerne das Echtzeitstrategiespiel, das mit 'Total' anfängt...“

Besitzer schwächerer Pentium-PCs fragen berechtigterweise: „Geht da mein Rechner nicht furchtbar in die Knie?“ Das hängt in erster Linie von der Kartengröße und der Anzahl der beteiligten Einheiten ab. Auf einem handelsüblichen Pentium 133 und 16 MB RAM sollten Sie sich in jedem Fall mit standardmäßigen 640x480 Bildpunkten zufriedengeben; ab einem Pentium 166 mit 32 MB RAM können Sie bereits ruhigen Gewissens den „800x600“-Button anklicken. Und wer einen feudalen 2D-Zeller auf dem Schreibtisch stehen hat und auch beim Prozessor neben Hauptspeicher nicht gespart hat, spielt auf gigantischen Karten im 1.024x768-Format. An seine Grenzen stößt TA erst bei einer Auflösung von aberwitzigen 1.600x1.200 Pixeln. Wenn es etwas an der Grafik auszusetzen gibt, dann dieses: Einheiten, Gebäude und Land-

schaft wirken zu gerendert und nicht „homogen“ genug – die Fahrzeuge wirken zeitweise wie Fremdkörper auf der komplett gerenderten Oberfläche, die nicht wie sonst üblich aus einzelnen Kacheln zusammengesetzt wurde. Trotz der unterschiedlichen Böden spielt die Art des Untergrunds keine Rolle – auf Schnee kommen die Panzer genauso gut voran wie auf Gras, Lavagestein oder Wüstensand. Neben der Windstärke (ermöglicht den Einsatz von Windkraftwerken) hat lediglich die Schwerkraft spürbare Auswirkungen: Eine vom Normalfall abweichende Gravitation beeinflusst u. a. die Flugbahn der Projektil.

Mein Name ist Bond, James Bond

Der TA-Soundtrack könnte locker als Filmmusik zu Batman 5 oder Jurassic Park 3 durchgehen – 16 Titel liefern fast 60 Minuten an wuchtigem Symphonieorchester-Sound in Audioqualität. Die Songs können auf Wunsch situationsabhängig eingespielt werden: Kommt es zum Kampf, steigert sich das Tempo der Musik zu einem dramatischen Allegro, während in Bauphasen eher ruhiger Klänge angespielt sind. Verzichtet hat Cavedog Entertainment zwar nicht auf dramatische Soundeffekte, wohl aber auf die sonst übliche Sprachausgabe („Ja, wohl Sir!“, „Setze mich in Marsch“ etc.). Ein Alarmsignal macht Sie aufmerksam, sobald Einheiten angegriffen werden; zusätzlich informieren Texteinblendungen über die Art der betroffenen Units oder die Fertigstellung eines Gebäudes. Ebenfalls sehr zuvorkommend: Das jeweilige Story-Häppchen und das Briefing wird Ihnen von Sean Connerys deutscher Synchrontimme vorgelesen.

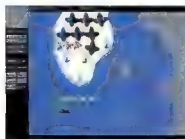
Petra Maueröder ■



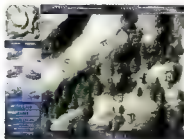
Die Solaranlagen werden zur linken Seite hin von einem Hügel abgeschirmt; Geschütztürme (oben) fangen gegnerische Einheiten rechtzeitig ab.

Statement

Sie wollen echtes 3D-Gelände, tonnenweise Einheiten, sogenannte Special Effects und fulminante Action? Dann ist Total Annihilation Ihr Spiel. Falls die sehenswerten Animationen oder das ausgewogene Einheiten-Design noch kein Herzklopfen bei Ihnen auslösen, dann springt spätestens bei der ersten größeren Schlacht der Funke über – im wahrsten Sinne des Wortes: Hitzesuchraketen zischen durch die Luft, Panzer und Solaranlagen zerbersten in tausend Einzelteile, und Kampfflieger waghalsige Manöver durch enge Canyons. Wegen der monumentalen Explosionen meint man zeitweise, sich auf das Testgelände von Industrial Light & Magic verirrt zu haben. TA ist aber mehr als Scholl und Rauch – es ist zur Zeit das einzige Echtzeitstrategiespiel, bei dem die 3D-Landschaft nicht nur als Programmcode existiert (vgl. Dark Reign), sondern tatsächlich sichtbar ist und die taktische Vorgehensweise nachhaltig beeinflusst. Daß wir uns trotzdem gegen einen PC Games-Award für Total Annihilation entschieden haben, liegt an der Nonstop-„Tank-Rushhour“ (Motto: Einheiten rausklotzen und Gegner überrallen) und den etwas eintönigen Einzelspieler-Kampagnen. Eher nebensächlicher Natur sind die unübersichtlichen Wie-schau's-denn-hier-schon-wieder-aus?-Schlachtfelder – unverständlich, daß man die vielen Wracks von Hand beseitigen muß. Doch selbst nach Punktabzügen in den Disziplinen Atmosphäre, Mission-Design (das hat Westwood einfach besser drauf) und Route-Finding zeigt der Daumen noch deutlich nach oben: 3D-Terrain und Multiplayer-Modus setzen in jedem Fall neue Maßstäbe in diesem Genre.



In Isolationsszenarien wird die Energie von Gezeitenkraftwerken erzeugt.



Nicht alle Einheiten-Typen kommen im unwegsamen Gelände zurecht.

SPECS & RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	85%
Handling	85%
Multiplayer	90%
Spielspaß	84%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cavedog
Preis	ca. DM 100,-

SPECS & RANKING	
VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	2
DOS Netzwerk	10
WIN 95 Internet	4
Cyrix GeneralMid	4
AMD Audio	4
REQUIRED	
Pentium 100, 16 MB RAM	2x CD-ROM, HD 40 MB
RECOMMENDED	
Pentium 166, 32 MB RAM	4x CD-ROM, HD 40 MB
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	



MEISTE

PC ACTION

PC ACTION - 89%



PC JOKER - 87%



PC GAMES - 88%



WEITERHIN ERHÄLTLICH:



RHAF!



PC-CD ROM



FUNSOFT

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com) • [HTTP://WWW.ASCARON.COM](http://www.ascaron.com)

ASCARON



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70

ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 •

ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55

Leviathan: The Tone Rebellion

Tone, Steine, Scherben

Esoteriker aufgepaßt: In die Runde der C&C-Klone bricht ein völlig anderes Strategiespiel. Ohne die klassischen Zutaten, dafür aber mit geschickt eingebrachten neuen Ideen, bietet Leviathan: The Tone Rebellion für Strategiefans ohne Scheuklappen eine höchst reizvolle Alternative.

Dolly machte Schlagzeilen. Das geklonte Schaf hat außerdem viel mit Computerspielen zu tun: Dark Dolly, Akte Dolly, Conquest Dolly, Dollyminion oder Dolly Annihilation haben sehr große Ähnlichkeit mit ihrem Urhahn Command & Conquer. Doch der Klon-Weg muß nicht immer der beste sein. Das denkt unter anderem Todd Templeman, Kopf der Logic Factory, die bereits mit Ascendancy bewiesen, daß originale Konzepte bei Spielen durchaus funktionieren können. Templeman & Co. trauen sich, mit Leviathan: The Tone Rebellion ein Strategiespiel der ungewöhnlichen Art zu veröffentlichen. Eigentlich machen sie alles anders, als es der momentane Trend diktiert: ohne Hi-Tech, 3D-Landschaften, einstellbare Verhaltensmuster oder Fog of War – kann so ein Spiel Spaß machen? Es kann, und gerade weil es so anders ist, besitzt Leviathan einen speziellen Charme und reizvolle Ideen.



Alle Einheiten werden nicht direkt, sondern über die jeweiligen Icons gesteuert. Im Vergleich zu anderen Strategiespielen fällt auch die langgezogene Form der Levels auf.

Der Tone macht die Musik

Die Aufgabe des Spielers ist klar umrissen: Er muß die Inselwelt der Schwebler wieder zu einer Einheit zusammenfügen, nachdem sie vom bösen Leviathan in mehrere Teile zerbrochen wurde. Da sich die Schwebler im Lauf der Zeit in vier verschiedene Stämme aufgespalten haben, haben Sie die Wahl zwischen diesen vier Völkern, die natürlich auch unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Dadurch bleibt nach dem ersten Durchspielen der Reiz erhalten, Leviathan: The Tone Rebellion nochmals zu spielen. Logic Factory bietet zusätzlich mehrere Schwierig-

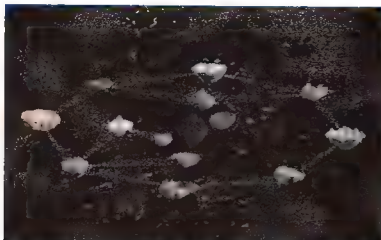
keitsgrade, die vor allem die Aggressivität der Schergen des Leviathan erhöhen und somit auch bestimmen, wie früh Ihre junge Basis attackiert wird. Weiterhin läßt sich bestimmen, wie komplex das Spiel sein soll, indem Sie anstatt der maximal 15 Inselteile weniger Bruchstücke abklappern. Grundlage aller vier Völker ist ein magischer Stoff namens Tone, der in Quellen sprudelt, die erst von Ihnen erschlossen werden müssen. Ohne diesen Tone können Sie weder bauen noch kämpfen. Vom Leviathan besetzte Quellen können erobert werden, wobei der Bösewicht natürlich dasselbe mit Ihren Rohstoffen versucht.



Je größer die blauen Kreise sind, desto größere Gebäude, wie beispielsweise Schulen für Ihre Kämpfer, lassen sich darauf errichten.

Schlau beim Bau

Auf den einzelnen Bruchstücken der Inseln sind außerdem Artefakte versteckt, die an entsprechenden mystischen Orten einzufügen sind. Dabei erhalten Sie Glyphen, die ein weiser Schwebler später im finalen Kampf gegen den Leviathan benötigt. Meistens liegen die Artefakte nicht neben den pas-



Je nach Schwierigkeitsgrad müssen Sie bis zu 15 Inselstücke vom Leviathan befreien und wieder zusammenfügen.

senden Orten herum, sondern auf anderen Inselteilen, die nach vom Leviathan beherrscht werden. Deshalb müssen Sie in Leviathan: The Tone Rebellion auch kämpfen, obwohl die Schwebler eigentlich ein gar friedlich Völkchen sind. Anfangs sind Sie ohnehin schutzlos, denn Ihre Schwebler sind reine Arbeiter. Sie können nichts anderes tun, als den aus den Quellen sprudelnde Tone aufzusammeln und für den Bau der Gebäude zu verwenden. Auf dem Untergrund sehen Sie mehrere blaue Kreise in verschiedenen Größen, auf denen sich die Bauwerke errichten lassen. Vorausschauendes Bauen ist wichtig: Für kleinere Einheiten wie den Tone-Verteiler oder den Bau-Tone-Generator reisen die kleinsten Kreise, für die Wohnungen der Kampf-

Schwebler benötigen Sie die größeren Varianten.

Nachschub zählt

Ist die Entscheidung gefallen, welches Bauwerk errichtet werden soll, flitzen die Schwebler los und legen den speziellen Bau-Tone ab, aus dem das Gebäude wächst. Wollen Sie mehrere Häuser gleichzeitig errichten, können Sie einteilen, wie viele Schwebler sich an welchem Projekt beteiligen sollen. Entscheidend ist das spätestens, wenn Sie Kämpfer besitzen, deren Baracken mit Kristallen und magischem Tone versorgt werden müssen. Diese werden natürlich auch von Schweblern transportiert, und so kann es schnell zu Versorgungsengpässen kommen, wenn Sie alle Arbeiter zum Bauen verpflichten.



Mit Blitz und Donner versuchen Ihre Kämpfer, die Schergen des Leviathan von den Inselstücken zu vertreiben.

Außerdem müssen Sie darauf achten, im Lauf der Zeit nicht zu viele Gebäude zu errichten, denn sonst lassen sich keine neuen mehr errichten. Dann müssen Sie überflüssige Einrichtungen entweder mit Ihren Kämpfern selbst zerstören oder wichtige Gebäude an die neue, besser ins Konzept passende Stelle versetzen. Das kostet natürlich auch wieder wertvollen Tone, der von den emsigen Schweblern aufgesammelt werden muß. Haben Sie erst einmal Ihre Position auf dem aktuellen Inselstück gefestigt, empfiehlt sich die Su-

che nach einem Schlüssel, der die Brücke zu einem anderen Teilstück öffnet. Dann können Ihre Schwebler über diese Energieverbindung zwar die neue Welt betreten, die Soldaten des Leviathan dagegen haben keine Möglichkeit, einen Überraschungsangriff zu starten.

Suche nach Artefakten

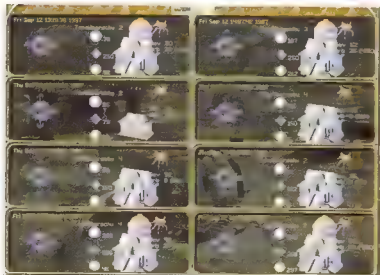
Auf dem neuen Teilstück müssen Sie zuerst mit Ihren Kämpfern für eine Verschnaufpause sorgen und dann mit den Arbeitern neue Baustellen erschließen, damit sich die wichtigsten Ge-

Die Logistik

Das wichtigste bei Leviathan: The Tone Rebellion ist der Nachschub. Die Kämpfe und das Verteidigen Ihrer Basis können Sie getrost den Schweblern überlassen, deren gut funktionierende Künstliche Intelligenz dafür sorgt, daß Sie diese Aufgabe getrost vernachlässigen dürfen. Stattdessen teilen Sie ein, wieviele Arbeiter den Nachschub für die Kämpfer transportieren, wieviele bauen und wer das gerade gefundene Artefakt abholt. Entscheidend ist auch das häufige Neuaufstellen der Gebäude, da manche erst auf größeren Tonequellen erweitert werden können. Außerdem läßt sich so oft der Nachschubweg entscheidend verkürzen. Dank der durchdachten Steuerung benötigen Sie maximal drei Mausklicks, um die Arbeit neu zu verteilen. Wird die Loge dennoch zu hektisch, dürfen Sie die Spielgeschwindigkeit in mehreren Stufen regeln.



Mit den vier Symbolen rechts bestimmen Sie, wieviele Schwebler sich an den einzelnen Aufgaben beteiligen sollen oder ob beispielsweise der Bau eines Gebäudes völlig eingestellt werden soll.



Die bis zu acht speicherbaren Spielstände zeigen den Verlauf Ihres Kampfes gegen den Leviathan detailliert an.

bäude schnell auf das neue Inselstück übertragen lassen. Wer sichergehen will, wartet vorher, bis die Arbeiter alle Vorräte aufgefüllt haben. Dann beginnt die Arbeit von vorne, bis die nächsten Artefakte gefunden sind und die nächste Brücke geöffnet ist. Dazwischen werden Sie Ihre Einheiten schulen können, um neue Kämpfer mit besseren Fähigkeiten zu erschaffen. Bei der Aufstellung der Gebäude sollten Sie vor allem beachten, daß die Versorgungswege nicht zu lange sind, die Kämpfer nicht zu weit von ihrer Baracke entfernt sind und Ihnen der Gegner nicht durch die Zerstörung der Tone-Verteiler die Versorgungslinien durchschneidet.

Flottes Interface

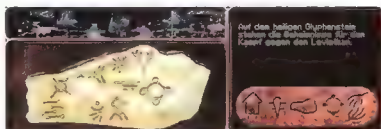
Obwohl Leviathan: The Tone Rebellion auf den ersten Blick wie eines von vielen Echtzeit-Strategiespielen aussieht, ist es doch völlig anders. Die Kämpfe verzichten auf taktische oder strategische Komponenten. Sie müssen eigentlich nur bestimmen, ob Sie eine bestimmte Gegend oder einen bestimmten Schwebler verteidigen wollen. Alternativ wählen Sie ein beliebiges Ziel aus und lassen Ihre

Kämpfer angreifen. Die Schwebler werden übrigens nicht direkt, sondern über die einzelnen Gebäude gesteuert, was deutlich schneller als in anderen Spielen funktioniert. Viel wichtiger als das hemmungslose Produzieren schwerer Kampfeinheiten und das anschließende „Tank Rush“, das aus anderen Spielen bekannte Überrennen des Gegners mit einer Übermacht, kommt es hier auf eine ausgefeilte Logistik an. Wer nicht ständig die Tone-Produktion kontrolliert und umverteilt, wird schnell verlieren. Lesen Sie dazu auch den gesonderten Kasten. Dank des guten, flott zu bedienenden Interfaces geht das problemlos vonstatten, und der Wunsch, neue Welten zu sehen und zusätzliche Einheiten zu bekommen, motiviert ständig. Die Gewichtung zugunsten des logistischen Aspekts anstatt des permanenten Konflikts rührt nicht zuletzt aus der Geschichte der friedlichen Schwebler. Im Mehrspieler-Modus wird das noch verstärkt: Zwar können die bis zu vier Spieler sich mit ihren Völkern bekriegen, aber viel Sinn macht das nicht. Die Schwebler sollten besser untereinander Güter austauschen, um zusammen den Leviathan zu besiegen.

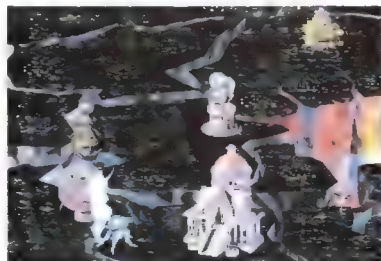
Florian Stangl ■



Mit dem hellblauen Hüttensymbol transportieren Sie die Gebäude auf einen neuen Platz. Vom Hauptgebäude Ihres Volkes aus bestimmen Sie auch, wieviel Vorrat an Tone angelegt werden soll.



Diese Glyphen erhalten Sie, wenn die entsprechenden Artefakte an ihre angestammten Plätze zurückgebracht wurden. Sie benötigen dieses Wissen für den finalen Kampf gegen den Leviathan.



Ihre letzte Aufgabe besteht darin, mit diesem weisen Schwebler die sieben Siegel, die vom Leviathan gebrochen wurden, wieder zu reparieren.

Statement



Leviathan: The Tone Rebellion sucht seinesgleichen. Die Unterschiede zu klassischen Echtzeit-Strategics à la Command & Conquer sind zu groß, als daß sich Leviathan damit vergleichen ließe. Grafik und Sound sind generell ruhig, aber gefällig, und die positiv stimmende Geschichte der friedlichen, philosophischen Schwebler im Kampf gegen den bösen Leviathan unterscheidet sich gefällig vom bekannten Böser-Invasor-ärgert-den-Spieler-Einzelei. Dazu kommt ein logistisch anspruchsvoller, aber leicht zu erlernender Strategieteil, der dank der geschickt verteilten Artefakte auch längere Zeit motiviert. Der eigentliche Reiz entsteht durch das reibungslose Zusammenspiel von Steuerung, Leveldesign, Schwierigkeitsgrad und Hintergrundgeschichte, die im Spiel fortgeführt wird. Positiv fällt auch die gut funktionierende Künstliche Intelligenz auf, da alle Einheiten ohne Haken und Ösen ihre Aufgaben erfüllen. Wer auf militaristische Echtzeit-Hektik verzichten kann und das originelle Konzept der Logic Factory akzeptiert, wird mit Leviathan: The Tone Rebellion bestens bedient.

SPECS & TECHS

VGA/Single-PC	1
SVGA/MultimediaLink	2
DOS/Netzwerk	3
WIN 95/Internet	4
Cyrix/GeneralMMIO	
AMD/Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
2xCO-ROM, HD 25 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCO-ROM, HD 25 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategiespiel	
Grafik	83%
Handlung	82%
Multiplayer	86%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	The Logic Factory
Preis	ca. DM 100,-

IHR TRAUM WIRD WAHR

Duschen mit Lara Croft

Tomb Raider II Limited Edition

Starring Lara Croft

für **79,90**

PC CD-ROM **DM**

und

SONY PlayStation **DM 94,90**

Jeweils mit dem exklusiven

Lara-Croft-Duschgel.

Einzig autorisierte Limited Edition in

begrenzter Auflage

- nur solange Vorrat reicht!

Voraussichtlich lieferbar

ab Mitte November

Vorstellen bei

SOFTSALE

Lau und Zielke GmbH, Schloßplatz 19,

31582 Nienburg,

Tel. 05021/910415, FAX 910403

oder in allen Softsale Shops



Alles über
Tomb Raider II
in der aktuellen
Softsale-Ausgabe.
Jetzt am Kiosk
nur **DM 1,90**

Lands of Lore 2

Winterräuber

Lands of Lore 2. Der klangvolle Name schwirrt nun schon seit zwei Jahren durch die Branche. Viele hatten bereits alle Hoffnungen auf eine Veröffentlichung vor der Jahrtausendwende begraben. Mit ein paar Monaten Verspätung kommt das monumentale Epos, der Erlöser aller Fantasyfans, nun endlich auf den Markt. Hat sich die ständige Verzögerung gelohnt? Westwood war sich der hohen Erwartungshaltung wohl bewußt, denn Lands of Lore 2 wartet mit einer Menge Features auf, die das Spiel nicht nur für Genreliebhaber interessant machen.

men

Für alle, die sich bislang nur wenig mit Lands of Lore 2 beschäftigt haben, noch einmal die Story in Kurzform. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Luther, dem Sohn von Scotia. Die Hexe Scotia vergiftete einst mit einer List den Herrscher des beschaulichen Königreichs und wurde im ersten Teil zum Erzrivalen des Spielers. Kurz vor ihrem Ableben machte sie ihrem Sohn noch ein Geschenk: Luther kann sich von seiner menschlichen Gestalt in eine Echse oder eine furchterregende Bestie verwandeln – nur leider nicht auf Kommando. Deshalb betrachtet er diese Gabe als eine Art Fluch, den er so schnell wie möglich loswerden möchte. Er sucht das allwissende Drarakel auf, eine unsterbliche Kreatur, die ihm zwar auch nicht auf Anhieb weiterhelfen kann, ihm aber eine Prophezeiung offenbart. Luther wird eine entscheidende Rolle im Kampf der Ahnen und der Götter übernehmen. Das Drarakel berichtet von dunklen Mächten, die schon seit geraumer Zeit Vorbereitungen treffen, die Erde zu unterjochen. Luther macht sich sofort auf den Weg, seine eigenen Probleme und die der gesamten Menschheit zu lösen. Keim leichtes Unterfangen, denn die Gegenspieler erweisen sich als mächtige Kontrahenten...

Indirekter Charakteraufbau

Bei Lands of Lore 2 werden Fähigkeiten des Charakters direkt durch das Handeln des Spielers beeinflusst. Traditionelle Attribute wie „Stärke“ und „Geschicklichkeit“ sind daher nicht erforderlich. Wenn der Spieler kämpft, so kann er seine Waffenfertigkeiten verbessern. Zaubert er hingegen, so steigert sich seine magische Kraft. Ein einfaches Prinzip, das abschreckende Prozentwerte komplett überflüssig macht. „Viele



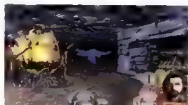
Konversationen laufen automatisch ab und können abgebrochen werden, wenn man einen Gegenstand anbietet oder die Location einfach verläßt.

Rollenspiele sind wie ein Flugsimulator. Man muß vorher jede Menge Manuals lesen – das wollen wir nicht! Wir wollen aber Entscheidungen auch nicht abschaffen, wir lassen sie im Hintergrund ablaufen“, meint zu diesem Thema Louis Castle, Produzent von Lands of Lore 2. Wer jetzt glaubt, daß deshalb beim Magiesystem Abstriche gemacht wurden, liegt zum Glück falsch. Mehr als 35 Zaubersprüche gilt es im Laufe des Spiels zu entdecken, wobei jeder Zauberspruch in vier Stufen angewendet werden kann. Eine ganze Menge, wenn man bedenkt, daß sich noch die Magie der Ahnen dazugesellen wird. Aber auch als reiner Kämpfer kann man sich nicht über zu wenig Abwechslung beklagen. Die Waffenpalette ist schier unerschöpflich, und auch auf magische Gegenstände, von denen es mehr als 100 gibt, braucht man nicht zu verzichten.

„Aber ich kann nur Luther spielen und keine eigene Rasse bzw. Klasse wählen?“, werden sicher viele einwenden. Richtig, aber Luther besteht aus insgesamt drei Charakteren. Verwandelt er sich aufgrund des Fluchs in die Bestie, so erhöht sich seine physische Kraft und er kann es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen. In der Gestalt der Echse hingegen stehen ihm verbesserte Zauberkraft zur Verfügung. Als Mensch verbindet er beide Ei-



Die Grafik ist eine Augenweide dank hochauflösender Texturen.



Die Engine kann Licht- und Schatteneffekte glaubwürdig darstellen.

genschaften – wenn auch nur mit durchschnittlicher Leistungsfähigkeit. Wer sich gerne zwischen Elfen, Zwergen und Menschen entscheidet, den wird das wenig trösten, aber immerhin ist man nicht nur auf einen Charakter festgenagelt.

Wie entwickle ich meinen Charakter?

Erfahrungspunkte werden bei Lands of Lore 2 nicht nur dann vergeben, wenn man ein Monster niederstreckt, sondern schon, sobald man es trifft. Wieviel Erfahrung man dabei sammelt, hängt von der Stärke des Gegenspielers ab. Für einen kampferprobten Recken wird eine Ratte wohl keine große Herausforderung darstellen – ein hungriger Säbelzahn-tiger wahrscheinlich schon. Um in akzeptabler Geschwindigkeit aufzusteigen, muß man sich al-



Diese Wache wurde von einem Blitzschlag getroffen und ergreift schlagartig die Flucht. Jetzt heißt es schnell reagieren, um ihn zu erwischen, bevor seine Kollegen durch den Lärm aufmerksam werden.



Mehr als 20 verschiedene Pflanzen und Bäume sorgen für eine lebensechte und atmosphärische Präsentation des Dschungels.

so stets mit Gegnern herum-schlagen, die eigentlich eine Nummer zu groß sind. Westwood hat sich für dieses System entschieden, weil es realistisch ist und den Spieler gleichzeitig zwingt, neue Landstriche zu erkunden und nicht für Stunden an einer Stelle zu verweilen. Kämpfe sind aber nicht der einzige Weg, um Erfahrungspunkte gutzumachen. Das Lösen eines Puzzles kann sich ebenfalls positiv bemerkbar machen. Wenn man beispielsweise ein ganzes Kellergewölbe ausleuchtet, indem man ein unterirdisches Ölvorkommen mit einem Zauberspruch in Brand steckt, so bekommt man sogar spezielle Bonuspunkte. Clevere Vorgehensweise wird also gewürdigt.

In Lands of Lore 2 verwendet Westwood zum ersten Mal "Reactive Environment", d. h. die Umgebung übt Einfluß auf Personen und Monster aus.

Monster mit Attributen

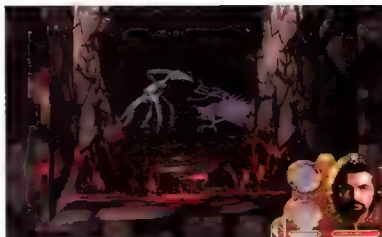
Ein Beispiel: In einiger Entfernung sieht man einen Gegner in einem Tümpel stehen. Einen schwachen, direkt auf ihn gerichteten Blitzschlag würde der Scherge sicherlich überleben. Spricht man den Zauber hingegen auf das Wasser, so verstärkt sich die elektrisierende Wirkung, und es gibt für ihn kein Entrinnen. Der Schuß kann aber auch nach hinten losgehen, wenn man selbst mit einem Fuß im kühlen Naß steht. Diese

Technologie wird Westwood übrigens weiterentwickeln und demnächst auch bei Blade Runner einsetzen. Ähnlich ausgefeilt wurde die Künstliche Intelligenz umgesetzt. Jedes Monster verfügt über acht Attribute, zum Beispiel Angst und Hunger, die das Verhalten gegenüber dem Spieler bestimmen. Verwandelt sich Luther während einer Auseinandersetzung zur Bestie, so nehmen manche Widersacher fluchtartig Reißaus oder fordern lauthals Verstärkung an. Einige Monster reagieren beispielsweise auf Bewegung, d. h. sobald man ruhig stehen bleibt, kann wenig passieren – man muß nur abwarten, bis die Luft rein ist. Im

Dschungel nehmen Raubkatzen die Witterung des Spielers auf, sobald man durch einen Fluß wadet, verlieren sie die Fährte und verziehen sich wieder in den Regenwald. Daß dieses System wirklich funktioniert, wird zwar nicht auf den ersten Blick offensichtlich, nach einigen Stunden Spielzeit bemerkt man es vielmehr unterschwellig – man spürt, daß es sich um mehr oder weniger "intelligente" Gegner handelt.

Wie spielt sich Lands of Lore 2?

Von der klassischen Fortbewegungsweise "Schritt-für-Schritt" hat man sich endgültig verabschiedet, d. h. man schlendert in Echtzeit durch die blühenden Landschaften und dunklen Kellergewölbe. Es besteht durchaus die Gefahr, daß sich Rollenspieler der alten Garde mit diesem System nicht sofort anfreunden können. Schließlich ist es nicht mehr möglich, seinen nächsten Angriff genau zu planen – schnelle Reaktionszeiten sind nun gefragt. Die hohe Künstliche Intelligenz erweist sich in diesem Zusammenhang als problematisch. Wenn ein Monster beispielsweise das Weite sucht, muß blitzschnell die Verfolgung aufgenommen und dabei auch noch gleichzeitig zugeschlagen bzw. gezaubert werden. Dauert die Jagd zu lange, so läuft man



Durch einen Felspalt kann Luther einen Kampf zwischen zwei Monstern beobachten. Nach einiger Zeit sollte nur noch ein Gegner übrig sein...



Game Express präsentiert:

RESIDENT EVIL Merchandise



Art.-Nr. Artikel

Preis

90101	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe L	149,- DM
90102	Original CWU Airforce Flight Jacket Größe XL	149,- DM
90103	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe L	89,- DM
90104	Kapuzensweat mit Logo und Waffe Größe XL	89,- DM
90105	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. L	39,- DM
90106	Shirt mit Aufdruck wie Kapuzensweat Gr. XL	39,- DM
90107	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90108	Kragen-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90109	T-Shirt mit Jack und Jill Größe L	39,- DM
90110	T-Shirt mit Jack und Jill Größe XL	39,- DM
90111	CAP mit Resident Evil Logo	39,- DM

C & C Merchandise



Art. - Nr. Artikel

Preis

90001	T-Shirt mit Logo Gr. L	34,90 DM
90002	T-Shirt mit Logo Gr. XL	34,90 DM
90003	Sweatshirt mit Logo Gr. L	69,00 DM
90004	Sweatshirt mit Logo Gr. XL	69,00 DM
90005	Bomberjacke mit Logo Gr. L	129,00 DM
90006	Bomberjacke mit Logo Gr. XL	129,00 DM
90007	Strickmütze mit C&C-Stick	39,90 DM
90008	CAP wie Strickmütze	34,90 DM
90009	Aufnäher	14,90 DM
90010	Rucksack	69,00 DM
90011	Uhr mit Leuchtfunktion	99,00 DM
90012	CD-Holder	24,90 DM
90013	PIN COLLECTION mit 4 Pins	29,90 DM
90014	Mousepad C&C 2	9,90 DM
90019	Mousepad Soviet	9,90 DM
90020	Mousepad Allied	9,90 DM
90021	T-Shirt mit Logo Gr. XXL	34,90 DM

Spiele-Lösungen



Das gab es so noch nie!

176 deutsche Komplettlösungen von "Afterlife" über "MDK" bis zu "Zork Nemesis". Außerdem ca. 350 Cheats für beliebte Spiele der letzten 3-4 Jahre. Alle Lösungen sind ganz oder teilweise ausdrückbar, Suche nach Titel oder im aktuellen Text möglich. Diese CD ist ein absolutes Muss für jeden Spielefan!

Bei allen gutsortierten Fachhändlern oder bei

Game Express
Merchandise & More
 Theodorstr. 42-54
 22761 Hamburg
 Tel. 040/57193333
 Fax 040/57193335

Liefer- und Zahlungsbedingungen:

Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer zzgl. Verpackungs- und Versandkosten.
 Bei einem Bestellwert über 250,- DM erfolgt die Lieferung frei Haus.

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.
 Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen.
 Lieferung solange Vorrat reicht.
 Bei Annahmeverweigerungen berechnen wir pauschal 20 DM Textilen auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen.
 Versand nur in Deutschland.



Luther wird von den Gladstone-Wachen verfolgt und landet plötzlich beim Drarakel, das die Soldaten mit bösen Worten vor die Tür setzt.

unweigerlich Gefahr, andere Monster aufzuschrecken, die sich wiederum an Luthers Fersen heften – so wird man schnell vom Jäger zum Gejagten. Obwohl der größte Teil des Spiels aus Kampfhandlungen besteht, wurde dennoch an Puzzles gedacht. Das sind allerdings keine klassischen Rätsel, wie man sie aus Adventures kennt, sondern vielmehr kleinere Aufgaben, die gemeistert werden müssen, um beispielsweise an einer Wache vorbeizukommen oder einen Fluß zu überqueren. Für viele Problemstellungen gibt es mehrere Lösungen – ob man nun mit purer Gewalt oder mit Köpfchen zu Werke geht, bleibt meist dem Spieler überlassen. Außerdem besteht immer noch die Möglichkeit, daß sich Luther plötzlich in eine andere Gestalt verwandelt. Als Echse kann man beispielsweise unter einem Felsblock hindurchschlüpfen, als Bestie schiebt man den Stein einfach zur Seite. Wann Luther eine andere Gestalt annimmt, wird vom Spiel nicht an Fixpunkten festgemacht, sondern es geschieht rein zufällig. Lediglich im ersten Level, der eine Art Tutorial darstellt, wird man in ein anderes Wesen „gezwungen“, damit man sich an die Fähigkeiten der Kreatur gewöhnen kann und diese auch bei Gelegenheit anzuwenden weiß. Lands of Lore 2 gestattet größt-

mögliche Bewegungsfreiheit. Man kann unter anderem Objekte verschieben und aufeinander stapeln, um zum Beispiel einen geheimen Zugang zu einem Schacht zu erreichen. Luther kann springen, gehen, laufen und natürlich noch oben und unten schauen, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen. Außerdem werden Kapitel (Level) nie ganz geschlossen. Es gibt fast immer die Möglichkeit, zurückzugehen, um Gegenstände und Hinweise zu finden, die man vielleicht beim ersten Mal übersehen hat.

Kinderleichtes Interface

Das Interface ist kinderleicht zu bedienen. Ausgangspunkt ist das Quadrat in der rechten, unteren Ecke des Bildschirms. Über verschiedene Buttons lassen sich das Inventory und die Zaubersprüche einblenden. Wer lieber mit einem großen Bildausschnitt spielt, kann diese natürlich auch wieder ausblenden. Obwohl prinzipiell mit der Maus gespielt wird, stehen dennoch einige Tastenkürzel zur Verfügung, mit denen man schneller agieren und reagieren kann.

Keine Kompromisse

Lands of Lore 2 bietet sowohl spielerisch als auch grafisch sehr viel Abwechslung. Genau



Luther verläßt in Gestalt der Bestie die Höhle und wird von den Wachen angegriffen. Die Hellebarde stört ihn kaum, die anrollende Ballista schon...

20 Welten gilt es zu erkunden, die sich rein optisch völlig voneinander unterscheiden. Westwood wollte keine Kompromisse eingehen, denn nichts ist langweiliger, als ständig durch den gleichen Dungeon zu stapfen. Aber es kommt noch besser: Manche Locations wurden so aufwendig gestaltet, daß die Engine mit 400 Texturen pro

Einzelbild zurechtkommen muß. Und genau hier liegt der Knackpunkt: Die gestochenen scharfen und äußerst detaillierten Landschaften bringen selbst Prozessoren der neuesten Generation ins Schwitzen. Um Lands of Lore 2 in SVGA annehmen spielen zu können, sollte man schon über einen Pentium 166 mit 32 MB RAM verfü-

Das Interface

Das Interface läßt sich im Handumdrehen verstehen. Mit dem quadratischen Icon am unteren Bildschirmrand können fast alle Funktionen ausgeführt werden, es stehen aber auch noch diverse Tastaturkürzel zur Verfügung.

- 1 Die momentan aktivierte Waffe
- 2 Der momentan aktivierte Zauberspruch
- 3 Alle Zaubersprüche anzeigen
- 4 Das Inventory aufrufen
- 5 Die Himmelsrichtung
- 6 Die Lebenskraft
- 7 Die Zauberkraft
- 8 Die fünf Punkte symbolisieren die Stärke eines Spruchs
- 9 Luthers Portrait verändert sich bei Kämpfen



Sonderangebote

Project Paradise	..V	19,99
Big Red Racing	..V	24,99
Die Fugger 2	..V	24,99
Pro Pinball-The Web	..V	24,99
Warms-Reinforcement	..V	24,99
Acas of the Deep	..V	24,99
Cyberstorm	..V	29,99
Gene Wars	..V	29,99
Kick off 97	..V	29,99
Super F1 2000 WINGS	..V	29,99
Time Commander	..V	29,99
Warcraft 2	..V	29,99
Zork-Nemesis	..V	29,99
Ancient Empires	..V	32,99
Civil War General	..V	32,99
Magic the Gathering Expansion CD	..A	39,99
Dragon Lore 2	..V	39,99
Schleichfahrt	..V	39,99
Netzwerkarte Incl. Endwiderstand NE2000 komp.	..V	39,99
Myst Limited Edition	..V	56,99



C&C Missions CD2
Der Vergeltungsschlag



F1 Racing Simulation

Master of Orion 2	..V	56,99
Risiko	..V	59,99
F1 GP2 von Microprose	..V	59,99
Incubation	..V	74,99
Panzer General 3D	..A	76,99
Pezitlik Admiral	..V	76,99
Die Siedler II Gold	..V	79,99
Warlords 3	..V	79,99
Diamond Monster 3D (Grafikkarte mit 3Dx-Chip)	..A	349,99

geeignet u.a. für NHL 98, F1 Racing Simulation, Jedi Knight usw.
Angebote solange der Vorrat reicht

VERSANDKATALOG

- über 1500 Spiele & Infos
- auf 96 Farbseiten!
- PC CD ROM
- Sony PSX
- Nintendo64



**KOSTENLOS UND
UNVERBINDLICH
ANFORDERN!**

Der Versand erfolgt ausschließlich per **Nachnahme**.
Die Versandkosten- und Verpackungskosten betragen **9,99 DM**.
Zu der Zahlungsartgebühr in Höhe von **3,- DM**.
Abbestellungen ab **250,- DM** Rechnungsbetrag liefern wir ver-
sand- und verpackungskostenfrei aus!
Bei Anlagenerweiterung berechnen wir eine Kostenpauschale in
Höhe von **20,- DM**.
Preiserhöhungen und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle
angehenden. Sind sie die Auflage.
Wichtig: Ladenpreise können abweichen!

Ⓢ kompl. deutsche Vers. Ⓢ deutsche Anl. Ⓢ englische Anl. Ⓢ nach nicht lieferbar

VERSAND 99

...denn Computerspiele kauft
man beim Spezialisten!

Tägliche Infos gibt's bei uns im Internet

<http://www.versand99.com>

Neuheiten



NHL Hockey 98



**Total
Annihilation**

AKTION



3Dfx Karte
NHL Hockey 98
399.99 DM



JEDI KNIGHT 3D Action-Knaller



STARFLEET ACADEMY
Beam me up, Scotty!

Bestellen Sie :

Versand 99 GmbH - Berggräther Str. 16a - 52249 Eschweiler

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-18.30 Uhr, Sa 10.00-13.00

Tel: **0 24 03 / 2 11 88**

Fax: **0 24 03 / 3 53 51**

E-MAIL: bestell@versand99.com



Der heranstürmende Soldat wird von den einstürzenden Säulen erschlagen. Ein gutes Beispiel für die „Reactive Environment“: Man erschlägt ihn entweder mit dem Schwert oder – nach einem Zauberspruch – mit den Säulen.



Einige Monster, meist Endgegner, füllen den ganzen Bildschirm aus.

gen. Natürlich hängt auch sehr viel von der Grafikkarte ab, so daß selbst bei einem solchen System ab und zu nicht auf die hochauflösenden Texturen zurückgegriffen werden kann. Der Unterschied zwischen den beiden Texturen-Modi ist aber ohnehin nicht so groß. Lediglich unter VGA machen sich deutliche Qualitätseinbußen bemerkbar. Über einen Patch für Direct3D wird bei Westwood momentan noch nachgedacht. Man ist jedoch der Ansicht, daß das zwar einen Geschwindigkeitsvorteil mit sich bringen würde, die Detailfülle jedoch herabgesetzt werden müßte. Viele Texturen, die bis zu 512x512 Pixel groß sind, müßten dann heruntergerechnet werden, um in den Speicher einer gängigen 3D-Karte zu passen. Die grundsätzliche Bereitschaft, einen Patch zu entwickeln, ist aber vorhan-

den, nur sollte man nicht vor Januar damit rechnen. Wer sich bis jetzt davor gescheut hat, auf seinem Rechner Windows 95 zu installieren, kann trotzdem in den Genuß von Lands of Lore 2 kommen. Aufgrund von DirectDraw ist das Spiel unter Windows allerdings ein wenig schneller als unter DOS. Die Landschaft wird sehr beeindruckend in Szene gesetzt. Allein im Dschungel gibt es mehr als 20 verschiedene Pflanzen und Bäume, die sehr detailliert und realistisch dargestellt werden. Zugunsten des Gameplays wurde allerdings teilweise auf die Kollisionsabfrage verzichtet, so daß man nicht an jedem kleineren Busch hängenbleibt. Westwood wollte nicht auf den optischen Effekt einer hochkomplexen Umgebung verzichten, die Spielbarkeit sollte aber auch nicht eingeschränkt werden. Eine besondere Erwähnung verdienen auch die Videosequenzen, in denen Realaufnahmen von Personen und gerenderte Hintergrund- und Monstergrafiken verbunden werden. Westwood entschied sich für diese Lösung, um den

Aufwand der Grafikabteilung nicht unnötig in die Höhe zu schrauben. Hätte man alle Szenen mit dem Computer er-

stellt, so wäre die Render-Farm in Las Vegas wahrscheinlich heute noch beschäftigt. Immerhin wird Lands of Lore 2 auf vier CD-ROMs ausgeliefert, die über 120 Minuten an Videosequenzen beinhalten. Untermalt wird das Geschehen durch einen imposanten Soundtrack, der zum Teil erhalten im Hintergrund spielt, sich manchmal aber auch machtvoll in den Vordergrund drängt. Die deutsche Sprachausgabe ist mehr als gelungen, auf Dialekte und andere Albernheiten wurde zum Glück verzichtet. Lediglich bei der Synchronisation hätte man sich ein wenig mehr Mühe geben können, doch bei der gigantischen Menge an Text war das wahrscheinlich nicht anders zu lösen.

Oliver Menne ■

Statement

Obwohl ich eigentlich eher klassische Rollenspiele wie Wizardry oder Might & Magic bevorzuge, hat Lands of Lore 2 meine Erwartungen voll und ganz erfüllt. Die fast schon überdimensionierte Spielumgebung bietet die Möglichkeit zu stundenlangen Erkundungszügen und gibt darüber hinaus Gelegenheit, in einer anderen Welt zu versinken. Mit mehr als 80 Stunden Spielzeit ist Lands of Lore 2 darüber hinaus eines der längsten Abenteuer der vergangenen Monate. Das abgesagte Charaktersystem ist aufgrund der spannenden, mitreißenden Geschichte schnell vergessen – man fühlt sich geradezu berufen, Luther und der gesamten Welt zu helfen. Ein Effekt, der nur noch bei ganz wenigen Spielen auftaucht und der wahrscheinlich aus der Story resultiert. Aber auch die detaillierte Grafik trägt zu diesem Empfinden bei, solange man über einen entsprechend leistungsstarken Rechner verfügt. Wer gezwungenermaßen mit der niedrigeren Auflösung spielen muß, dem entgeht leider auch ein Teil der Atmosphäre.



SPECS & TECS

VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	2
DOS Netzwerk	2
WIN 95 Internet	2
Cyrix GeneralMill	2
AMD Audio	2
REQUIRED	
Pentium 50, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 200, 32 MB, 4xCD-ROM, HD 370 MB	
3D-SUPPORT	
keine Unterstützung	

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	87%
Handling	90%
Multiplayer	- %
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Westwood
Preis	ca. DM100,-

Saitek Take control!



X36 Flight Control

Flight Control System

- bis zu 270 voll-programmierbaren Funktionen
- einfachste Programmierung unter Windows

- X36 Control Stick**
- _____ Trigger
 - _____ Shift-Funktion
 - _____ 5 Feuerknöpfe
 - _____ Raketenabschußknopf
 - _____ 2 Acht-Wege Coolie Hats

- Schubregler**
- _____ 2 Drehregler
 - _____ Positionsregler
 - _____ Vier-Wege Coolie Hat
 - _____ 3 Modus-Wahlschalter
 - _____ Feuerknopf/Mausaktivierung
 - _____ Ruderkontrolle



www.saitek.de



Fliegen ist die Kunst, die Bomben sind das Handwerk.



Die Luft ist das Reich, die Wasser ist das Leben.



Die Luft ist das Reich, die Wasser ist das Leben.

Red Baron

Zwischen ihm und Ihnen
ist ein As zuviel.



Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel schzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen unvermittelt aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die besten Piloten der Welt beweisen.



SIERRA®

Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?

Akte Europa

Deutsche Ein

Sie werden es nicht für möglich halten, aber natürlich hat auch dieses Echtzeitstrategiespiel ein 3D-Gelände, das beispielsweise Einheiten ausbremst, die hoch hinauswollen. Und noch ehe Sie diesen Artikel gelesen haben, wissen Sie vermutlich schon: Jawoll, auch bei Akte Europa von der Mülheimer Firma Virtual X-Citement gibt es Dutzende von Luft-, See- und Landeinheiten, Hochauflösendes jenseits der 640x480 Bildpunkte und einige innovative Schmankerl, die die Konkurrenz nicht bietet. Genau so ist es: Was wir im 16 Seiten-Special der PC Games 10/97 in epischer Breite vorgestellt haben, gibt's seit Ende September zu kaufen – eine Alternative zu Dark Reign und Total Annihilation?

Die Erde in naher Zukunft: Die Vereinten Nationen liegen im Clinch mit den aufmüpfigen Europäern, die nicht länger ein in ihren Augen höchst überflüssiges Weltraumprojekt subventionieren wollen. Als der Streit zu eskalieren droht, beginnen die europäischen Staaten mit der Entwicklung eines gigantischen Waffensystems namens ODIN – eine Provokation, die die UN natürlich nicht hinnehmen kann. Daher wird eine Sonderkommission eingerichtet, die sich darum kümmern soll, die abtrünnigen Staaten zur Vernunft zu bringen. Bis auf Großbritannien hat das bislang auch ganz gut geklappt. Daß sich ausgerechnet die Briten gegen ein Einlenken sträuben, hat ei-

nen besorgniserregenden Hintergrund – schließlich wurde im Ärmelkanal bereits mit der Stationierung des ODIN-Systems begonnen. Die Zeit drängt also, weshalb man Sie kurzerhand zum Oberbefehlshaber der Operation „Akte Europa“ ernennt. In 32 ausgedehnten Feldzügen werden Sie sich auf so unterschiedlichem Terrain wie schneeüberzuckerten Gebirgszügen, unwegsamem Sumpfgelände, dichtem Dschungel oder unbeglichenen Steppen bewähren müssen. Sie werden feindliche Stellungen dem Erdboden gleichmachen, ganze Panzerverbände aufreiben, Landungsbrücken errichten, Luftangriffe auf gegnerische Kraftwerke fliegen lassen, Forschungsanlagen besetzen,



Einheiten mit „Spinnen“-Chassis kommen auch im Morast gut zurecht.

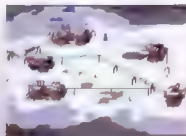
neue Waffensysteme entwickeln und defekte Bahnverbindungen instandsetzen. Zwischendurch können Sie sich mit unangemeldeten Untermissionen (die unter Zeitdruck absolviert werden müssen) ein zusätzliches Taschengeld verdienen.

One size fits all?

Die Vielfalt der Szenarien zwingt Sie förmlich dazu, Ihre Armee ständig an die Umgebung anzupassen. Daher stellt man Ihnen in jeder Mission nur eine Handvoll vorgefertigter Fahrzeuge zur Verfügung; alle weiteren Landeinheiten müssen Sie selbst vor Ort entwickeln und produzieren (siehe Kästen). In eisiger Kälte nützen Ihnen z. B. Einheiten mit her-



Geisterfahrer: Die beiden Einheiten blockieren sich gegenseitig.



Wintermärchen: Die späteren Levels sind in eisiger Umgebung angesiedelt.

kömmlichen Gummireifen relativ wenig – also sattelt man auf Schneegleiter oder Luftkissen-Unterbauten um. Hergestellt werden die Units aus Fahrwerken, Waffensystemen und Zu-

heit

behör-Teilen, die wiederum aus darauf spezialisierten Fabriken stammen und von Frachtern oder Magnetschwebbahnen zu Ihrem Stützpunkt gebracht werden. Grundlage aller Zutaten ist das Element Terranium; spezielle Bergwerke übernehmen den Abbau dieses Elements. Energie wird entweder von Großkraftwerken (versorgen eigene und fremde Gebäude) oder Stromgeneratoren erzeugt. Die wenigsten Gebäude dürfen Sie selbst aufstellen – lediglich Depots, Feldkraftwerke und Terranium-Minen werden in den späteren Missionen von Einheiten mit „Gebäudetechniker“-Vorrichtung an geeigneter Stelle platziert. Die restlichen Anlagen müssen Sie – sofern sie Ihnen noch nicht gehören – nach bewährter Z-Methode erobern, indem Sie eine Einheit in der Einfahrt parken und etwas Geduld haben. Auf diese Weise übernehmen Sie u. a. Fabriken, Flughäfen (produzieren Jagdflieger, Bomber, Kampfhubschrauber und Spionage-Flieger), Werften (Voraussetzung für Frachter, Kreuzer, Küstenwachen, Patrouillenboote, Schlachtschiffe, U-Boote u.v.m.) und Nachschubposten, in denen Einheiten aufmunitioniert und nachgetankt werden.

Einmal volltanken, bitte!

Für Nur-Echtzeitstrategie-Spieler ebenfalls eine ungewohnte Erfahrung: Alle Fahrzeuge verbrauchen Munition und Treibstoff. Spätestens dann, wenn ein Panzer in einer engen Schlucht wegen Benzinmangels liegenbleibt und die nachfolgenden Truppen am Weiterkommen hindert, werden Sie sich Gedanken über diese strategische Komponente machen müssen. Sobald man einen Nachschubposten entdeckt hat, kann man dort relativ günstig Versorgungs-Helikopter ersteuern, die automatisch alle benötigten Einheiten beliefern. Units, die bis zum Ende einer Mission durchhalten, dürfen Sie in die nächste Schlacht mitnehmen, was zumindest die Startphase des Einsatzes erleichtert. Nicht mehr benötigte Einheiten verkaufen Sie gegen Bares an einen neutralen Handelsposten.

Herzlich willkommen

Für Ein- und Umsteiger ist eine Hilfe-Funktion gedacht, die sich immer dann meldet, sobald Sie eine Funktion zum ersten Mal benutzen. Sehr hilfreich ist auch die Online-„Enzyklopädie“, in der alle Einheiten und Gebäude samt ihrer Stärken und Schwächen vorgestellt werden. Von eher zweifelhaftem Nutzen ist hingegen die zoombare Mini-Map, auf der Sie zwar die Umriss der Landschaft samt ihrer Höhenstufen erkennen, nicht aber die dar-

auf verstreuten Einheiten. Auch das Manövrieren auf dem Spielfeld gestaltet sich nicht ganz unproblematisch: Das träge Scrolling nervt vor allem bei größeren Karten. Etwas entschärft wird das Dilemma durch „Lokatoren“ – das sind beliebige Standorte, die Sie einmal definieren und zu denen Sie jederzeit per Funktionstaste umschalten können.

Der kleine Unterschied

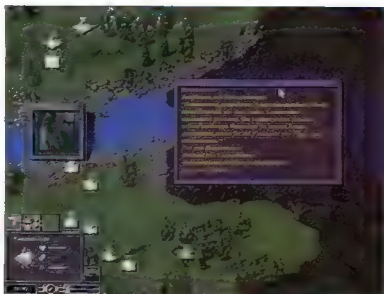
Unter der Überschrift „Das hält nicht passieren dürfen...“ notieren wir u. a. das Routefinding,

mit dem das Programm noch so seine Schwierigkeiten hat: Es ist praktisch unmöglich, eine angeschlagene Einheit aus dem Schlachtgetümmel herauszulassen, wenn von hinten ständig weitere Truppen nachdrängen. Auch Brücken und Engstellen sind extrem Stau-anfällig. Größtes Problem: Es lässt sich häufig kaum erkennen, aus welchen Einzeileiten ein Vehikel denn nun zusammengesetzt ist. Das ist Ihnen spätestens dann nicht mehr egal, wenn Sie dringend Ihre schnellsten Einheiten zu einer ungeschützten Fabrik verlegen müssen. Reifen, Pan-

Baukasten

Der eigentliche Clou an Akte Overlord ist der Einheiten-Designer: In der Basis entstehen maßgeschneiderte Landeinheiten aus „Fahrwerk“, „Aufbauteil“ und „Zubehör“ – über 60 verschiedene Bauteile sammeln sich im Lauf der Kampagne an. Das Fahrwerk-Sortiment umfasst u. a. Allradantrieb, Ketten, Luftkissen, Reifen, Schneegleiter, Schweben und viele weitere nützliche Dinge, die sich hinsichtlich Panzerung, Geschwindigkeit und Gelände-Tauglichkeit unterscheiden. Kombiniert werden die Chassis mit Waffensystemen wie Mittelstreckenraketen, Flakgeschützen, Plasmawerfern, Flammenwerfern, Losergeschützen und Maschinengewehren. An Sonderzubehör können Sie als krönenden Abschluss Zielfokus-Einrichtungen, Transport-Container, Minenleger, Teleporter und Radarschüssel auf die Vehikel schrauben. Gebäudetechniker- und Bodentechniker-Aufbauten werden für die Konstruktion von Bahntrassen, Generatoren, Depots und Terranium-Minen eingesetzt. Wichtig dabei: Nicht jedes Bauteil verträgt sich mit jedem anderen Element – ungeeignete Kombinationen werden entsprechend gekennzeichnet. Aus der Qualität der Einzelteile ergeben sich schließlich die Gesamtkosten, die bei der Herstellung jedes Exemplars anfallen. Dem neugeschaffenen Fahrzeug verpassen Sie einen zweckmäßigen Namen und lassen es in Ihrem Hauptquartier produzieren – auch in allen nachfolgenden Missionen.





Bargeld lacht: Bewältigte Untermissionen bringen zusätzliches Kapital.



Hot Shots: Mehrminütige Zwischensequenzen leiten die Missionen ein.



Im Wert-Menü werden die zu konstruierenden Schiffe ausgewählt.

zerreißen, Ketten und Allradantrieb sehen sich z. B. zum Verwechseln ähnlich, gleiches gilt für eine Reihe von Waffensystemen. Auch die ebenso winzigen wie schwächlichen Infanteristen und Spezial-Einheiten (darunter Pioniere, die Brücken und Anlegestellen konstruieren) sind erst auf dem zweiten oder dritten Blick voneinander zu unterscheiden.

Voll im Bild

Die angebotenen Auflösungen von 640x480 bis 1.600x1.200 Bildpunkten können on-the-fly (also während des laufenden Spiels) im Optionsmenü eingestellt werden. Mehr Pixel pro Bild sind gleichbedeutend mit besserer Übersicht, gehen aber

mit einer gedrosselten Performance einher – ein Pentium 166 mit 32 MB Hauptspeicher hat bei 800x600 Bildpunkten bereits Schwierigkeiten, 20 oder 30 Einheiten absolut ruckelfrei über den Bildschirm zu lotsen. Sobald Gebäude und Fahrzeuge Arcade-mäßig in die Luft fliegen und Hunderte von Trümmern auf die Umgebung niederregnen, können Sie die Framerraten bequem mitzählen. Positiv: Die Abstufungen der 3D-Landschaft sind dank der isometrischen Darstellung (vergleichbar mit SimCity 2000 oder Transport Tycoon) sofort erkennbar; dafür sieht das Terrain nicht ganz so plastisch aus wie etwa in Total Annihilation. Wälder, Hügel und Gebäude beschränken auch in Akte Europa das Sichtfeld der Einheiten, die wiederum vom „Nebel des Krieges“ umwahrt sind.

Director's Cut

Nicht allzuviel erwarten sollten Sie von den insgesamt 60 Minuten an Spielfilm-artigen Video-Episoden, für die Virtual X-Citement einen beispiellosen Aufwand betrieben hat (kein Wunder, daß Akte Europa auf zwei CD-ROMs ausgeliefert wird). Außenaufnahmen, ei-

gens gezimerte Kulissen, Maskenbildner und nachträglich hineingeblendete Special Effects konnten aber nicht verhindern, daß die Zwischensequenzen zuweilen allzu sehr in die Semi-Professionalität abdriften. Mit Bettlaken verhängte „Wände“ einer UN-Militärakademie, ein klapperiger Bundeswehrspind, der mittels Fingerabdruck-Scanner geöffnet wird und mit dem Geräusch eines Bundesbank-Tresors aufspringt, oder eine Abschußfeier angeheuer Elite-Soldaten, deren Saaldekoration dezent an einen Kindergeburtstag erinnert, wirken noch unglaubwürdiger

als die gekünstelten Dialoge der mäßig talentierten Nachwuchs-Mimen. Wie seinerzeit bei Software 2000s Space Marines wurde übrigens in Englisch gedreht und im nachhinein mit professionellen deutschen Sprechern nachsynchronisiert. Bevor wir's vergessen: Trotz eines Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler ist das Programm nicht gerade eine Offenbarung in Sachen Multiplayer – gerade mal acht gesonderte Karten werden mitgeliefert, die auf vier, sechs oder acht Personen zugeschnitten sind.

Petra Maueröder ■

Statement

Damit kein falscher Eindruck entsteht: Akte Europa gehört nicht in eine Schublade mit den inflationär hereinbrechenden Command & Conquer-Clones. Das Zusammenschrauben von Einheiten, das Beliefern des Hauptquartiers mit drei verschiedenen Bauteilen, das äußerst anfällige Schienensystem, das Aufstellen von Fahrplänen, die Treibstoff- und Munitions-Problematik – all das erinnert mehr an Spiele wie Der Industrie-Gigant als an ein fetziges Echtzeitstrategiespiel. Tatsächlich spielt sich Akte Europa gemütlicher, um nicht zu sagen: zöher als die Konkurrenz; wenn Sie Alamstufe Rot nur in der höchsten Spielgeschwindigkeit ertragen können, dürfen Sie die schwerfällig dahinnurpelnden Akte Europa-Panzer in den Wahnsinn treiben. „Finger weg!“ lautet auch unsere gutgemeinte Warnung an alle, die nicht ohne eine statliche Basis mit dreifach verstärkten Außenmauern und neckischen Geschützräumen leben können. Für den Nachfolger von Colony Wars 2492 sprechen neben der ansehnlichen Grafik die knackigen, aber fairen Missionen, die hohe Komplexität und die damit verbundene Langzeitmotivation. Das Echtzeitstrategiespiel „made in Germany“ wird daher seine Liebhaber finden, wenngleich man die sicher nicht in den Reihen der Command & Conquer-Spieler zu suchen braucht. Wenn Sie von rundenbasierter Strategie auf Echtzeit umsteigen möchten und nach einem passenden Programm Ausschau halten, dann dürfte Akte Europa genau das richtige für Sie sein.



SPECS & TECHS

VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	1
005 Netzwerk	8
WIN 95 Internet	1
Cyrix GeneralMMidI	1
AMD Audio	1

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	75%
Handlung	70%
Handling	75%
Multiplayer	40%
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virtual X-Cite
Preis	ca. DM100,-

CD-ROM		CD-ROM	
3D Ultra Miragical	DV 99.99	Fighters Anthology	DV 74.95
4-2-4 Football	DV 36.99	RIN FIN	DV 85.95
688 Hunter Killer	DV 79.99	Real Unlimited 2	DV 109.99
7th Legion	DV 79.99	Rip Out	DA 49.99
17-66	DV 62.99	Rotterdammer	DV 59.99
Abenteuer 1 Legend	DV 79.99	Rotterdammer	DV 59.99
Agent Armstrong	DV 69.99	Russgruppierung 98	DV 109.99
Age of Empires	DV 49.99	Ryving Corps	DV 49.99
Aladdin 2	DV 59.99	Formel 1 Paygnosis	DV 79.99
Alexander and Gräfe	DV 55.99	Formula Car	DA 64.99
Alibi	DV 79.99	Formel 2	DA 64.99
Andreas Raafing	DV 62.99	French Open Tennis	DV 69.99
Animal	DV 79.99	French Open Tennis	DV 69.99
Anna 1602	DV 79.99	Getty's Best of the	DV 79.99
Assault 2	DV 49.99	Gold Games 2	DV 69.99
Assault 3	DV 49.99	Gold, S.M. Garters	DV 69.99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Arnica Bombardieri	DA	52.99	Hardcore 4 x 4	DA	69.99
Area 4	DA	52.99	Have a Nice Day	DA	59.99
Banza Boys	DA	52.99	Have a Nice Day DATA	DA	29.99
Bathmatics Flux	DA	65.99	Hei/Coys	DA	49.99
Batman Returns	DA	52.99	Hei/Coys	DA	59.99
Battle Isle 4	DA	65.99	Heroes o' Magic 2	DA	74.99
Battle Isle & Cumbank	DA	69.99	Herschler der Menge	DA	69.99
Betrayal in Antlira	DA	67.99	Hugo3	DA	39.99
Birthday	DA	67.99	Hugo4	DA	39.99
Black & Blue	DA	52.99	Hugo 4	DA	59.99
Black'n	DA	52.99	I-22 Raptor	DA	79.99
Buccaneri	DA	65.99	I-War	DA	69.99
Sunshine Manager 97	DA	69.99	Imperialismus	DA	69.99
Calderon	DA	65.99	Incubation/Battle	DA	69.99
Cam 2	DA	69.99	Incubation/Gauche 4	DA	69.99
Carnaz 2 / Wind 95	DA	59.99	Jack Orlando	DA	74.99
Cinemat 2	DA	54.99	Jersey Alliance 2	DA	34.99
Cinemat 2 DATA	DA	54.99	Jeff King	DA	69.99
Club Manager	DA	75.99	John Madison NFL 98	DA	67.99
Comanche 3.0	DA	76.99	Jurassic War	DA	39.99
Com'n & Con	DA	79.99	KRND	DA	59.99
Com'n & Con	DA	79.99	KRND	DA	59.99
Com'n & Con	DA	79.99	Mass Mission CD	DA	89.99
Com'n & Con	DA	79.99	Mass Soap	DA	89.99
C&C 2 Ausnahmestud.	DA	67.99	Lands of Lore 2	DA	79.99
C&C 2 Vergleichenstud.	DA	67.99	Larry 7	DA	74.99

Constructor		DV 08.98	Agenda	Levinson L. Tonne Reb.	DA 97.91
Conquest Earth	DV 69.99	Links	9A	59.91	91.91
D-Rites	DV 69.99	Little B Adventure 2	DV	76.99	91.91
D-Sat 2	DV 63.99	Lords of Realms 2	DV	76.99	91.91
D-Sat 3	DV 63.99	Lords of Realms 2 Data	DV	76.99	91.91
Dark Colony	DV 69.99	M D K Arc 10 Adventure	DA	54.99	91.91
Dark Reign	DV 78.99	M LK Arc 10 Adventure	DA	54.99	91.91
Deadly Sinister Auge Trilogy	DV 78.99	Magik Zusammenk	DV	76.99	91.91
Deadlock Shrine Wars	DV 72.99	Magik-Zusamm-Data	DV	39.91	91.91
Demomorph	DV 69.99	Marble Drop	DA	59.91	91.91
Der Industriespark	DV 69.99	Mass Destruction	DA	59.91	91.91
Der Kriegerstein Gott	DV 69.99	Master of Deceit	DA	59.91	91.91
Diablo	DV 69.99	Max Mortenzum	DV	69.99	91.91
Die Siedler 2 - DATA	DV 74.99	Meat Puppets	DA	59.91	91.91
Die Siedler 2 Misses CD	DV 74.99	Monkey	DA	59.91	91.91
Disworld 2	DV 73.99	Monopoly War Wars	DA	59.91	91.91
Domination	DV 47.99	Monster Trucks	DA	72.99	91.91
Dschungelgänger	DA 39.99	Motiv Racing / Win95	DV	69.99	91.91
Dungeon Master	DV 49.99	Nascar Race 98	DA	59.91	91.91
Dupont Center	DV 49.99	NBA Hangtime	DA	69.99	91.91
Echt 2140 Data	DA 69.99	NBA Live 97	DV	76.99	91.91
Echt 2140 Data	DA 69.99	NBA Live 98	DV	72.99	91.91
Electric Nations	DV 69.99	Ned's Speed 2 Edition	Nonesuch	74.99	91.91
Energy Nations	DV 69.99	NHL Hockey 98	DV	74.99	91.91

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Exhuded	DA 74,99	NHL Power Hockey 98	DA x69,99
Extreme Assault	DV 69,99	Outback	DV x59,99
Ex-18 Hornet 3.0	DV 74,99	Osford	DV x69,99
F1 Manager Profiles	DV 69,99	Oswan	DV 74,99
F1 Racing/UBI Soft	DV 77,99	Outpost Teil 2	DV 74,99
F16 Fighting Falcon	DA 64,99	Publica General	DV 69,99
Fallout	DV x74,99	Pandemonium	DV 69,99
FIFA Soccer 98	DV x74,99	Panzergrenadier 3D	DV x69,99
FIFA Soccer Manager	DV 74,99	Pez Pro	DV 74,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielwert portofreier Versand. DV = Spiel und Anleitung deutsch DA = Anleitung deutsch EV = voll englisch V = in Vorbereitung - x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Dark Colony

Mars Attacks

Gestern noch in der Area 51, heute schon auf dem Mars: Im 22. Jahrhundert trifft die Menschheit auf ihrem Nachbarplaneten tatsächlich auf Außerirdische. Beide streiten sich prompt um das phänomenal tolle Gas namens Petra-7, und der Spieletan muß überlegen, ob er noch ein Echtzeit-Strategiespiel in seine Sammlung einreicht.

Hätten Sie's gewußt? Auf dem Mars gab es tatsächlich einst eine Zivilisation, die aber schon längst untergegangen ist. Entdeckt wird das für viele schon lange bestätigte Geheimnis im 22. Jahrhundert, als die Menschheit sich endlich auf dem nach dem römischen Kriegsgott benannten Nachbarplaneten breitmacht. Namen est Omen, mag mancher sich denken, und behält prompt recht. Denn nicht nur die Terraner machen es

sich auf dem roten Himmelskörper gemütlich, sondern auch die außerirdischen Taar. Deren Urnahmen müssen offensichtlich etliche Folgen von Akte X geguckt haben, denn ihre äußere Erscheinungsform erinnert verblüffend an die angeblichen Aliens, die in der Area 51 vor sich hinvegetieren sollen. Wie auch immer, Terraner und Taar kriegen sich mächtig in die Haare, da auf dem Mars das unglaublich tolle Gas Petra-7 gefunden wurde. Nein, mit un-

serer geschätzten Kollegin Maueröder hat das Ganze nichts zu tun, dennoch ist Petra-7 ein Alleskönner. Es erzeugt Energie in Massen, steigert das Getreidewachstum und soll sogar gegen Plattfüße helfen. Die Folge: ein prächtiges Szenario für das Echtzeit-Strategiespiel Dark Colony von Take 2.

Petra-7 brodel

Die Jungs von Take 2 haben sich offenbar den Genreprimus Command & Conquer ganz genau angesehen und sich zusätzlich eigene Gedanken um das Wohl und Wehe eines Strategiespiels gemacht. Die grundlegenden Features sind somit gleich, auch wenn der wertvolle Rohstoff in diesem Fall Petra-7 heißt. Das Gas sprudelt aus kleinen Quellen,

die allerdings nicht ständig aktiv sind, sondern nur zeitweilig. Der Spieler muß also seine Scouts ausschicken und dann den Exploiter zu einer gerade aktiven Quelle dirigieren. Profis ahnen schon, worauf das hinausläuft: Die Quellen sind heiß begehrt, und ungeschützte Exploiter eine leichte Beute. Also wird Kriegsgerät in rauen Mengen produziert, um den Schwachpunkt einer jeden Basis zu schützen. Apropos Basis: Die steht generell als Plattform schon zu Spielbeginn über einer Quelle. Drumherum werden dann die neuen Gebäude stationiert, von denen es jeweils fünf für jede Seite gibt, die sich in den Funktionen auch nicht unterscheiden. Lange Wartezeiten beim Bau gibt es nicht: Steht die Finanzierung, genügt ein Tastendruck, und ein

freundliches Versorgungsschiff stellt das Gebäude am rechten Ort ab.

Napalm Death

Das Bildschirmlayout ist gewohnter Standard. Rechts die Iconleiste, darüber die Übersichtskarte und unter der Spielfläche ein kleines Fenster, das im Solo-Modus neue Befehle anzeigt und bei Mehrspieler-Partien dem Chaten dient. Auffallend ist die dreigeteilte Iconleiste, die neben den Einheiten auch die möglichen Upgrades oder das Optionsmenü anzeigt. Die Bedienung hat man schnell im Griff: Per Linksklick wählen Sie die Einheit, ein weiterer Linksklick schickt sie auf den Weg oder lässt sie angreifen. Mit der rechten Maustaste wird die Einheit abgewählt oder der unter dem Cursor liegende Ort auf der Karte angesprochen. Einige Einheiten bieten zusätzliche Möglichkeiten, die über die Iconleiste aktiviert werden. Minen lassen sich im Boden vergraben, und Geschütztürme müssen am passenden Ort erst noch aufgestellt werden, oder es wird dadurch der Napalm-Modus der S.A.R.G.E.-Einheiten aktiviert. Gleiches gilt für die entsprechenden Einheiten der Außerirdischen, die sich

außer durch die Optik nicht von denen der Terraner unterscheiden. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, für jede Einheit Wegpunkte festzulegen oder sie in einen reinen Geh-Modus zu schalten. Dadurch marschieren sie stur auf den angezeigten Ort los, ohne etwaige Gegner anzugreifen. Das hilft bei schnellen Vorstößen auf die Basis des Gegners ungemein.



Diese neun Einheiten stehen mit denselben Eigenschaften, aber anderer Optik auch den Taur zur Verfügung.

Nicht verwalten, kämpfen!

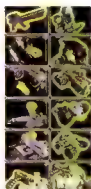
Mit nur fünf Gebäuden und neun verschiedenen Einheiten dauert es nicht lange, bis man sich mit deren Stärken und Schwächen vertraut gemacht hat. Zeit also, sich mit der strategischen Komponente von Dark Colony zu beschäftigen. Da die Entwickler von Take 2 nach eigener Aussage mehr Wert auf die Kämpfe als auf das Ressourcenmanagement legen wollten, gibt es in diesem



Bei der Verteidigung der Basis sind die S.A.R.G.E.-Einheiten mit ihren flächendeckenden Napalm-Bomben eine große Hilfe.



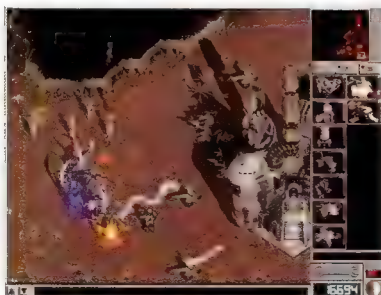
Das Mutterschiff greift ein, wenn der Anführer der Aliens in akuter Todesgefahr schwebt.



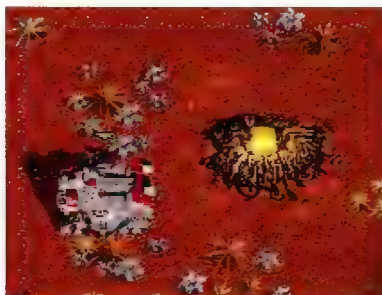
Für jede Einheit gibt es zwei Upgrade-Stufen, die Bewaffnung und Panzerung verbessern.

Bereich außer der Suche nach aktiven Quellen und deren Schutz nicht viel zu tun. Deutlich aufwendiger ist der Kampf, da sich die Einheiten zwar ohne lange Bauzeiten produzieren lassen, der Gegner aber

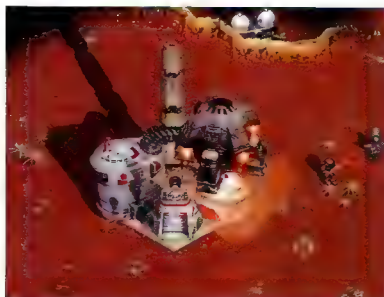
genauso wenig Zeit verschwendet und von Beginn an enorm viel Druck macht. Erfreulicherweise dürfen Sie durch Klicken auf das Symbol der gewünschten Einheit beliebig viele auf einmal produzieren lassen, ab-



Nachts sind die Aliens den Terranern durch ihre Fähigkeiten überlegen und greifen daher bevorzugt in der Dunkelheit an.



Die aktiven Petra-7-Quellen liefern den begehrten Rohstoff und müssen mit dem Exploiter angefahren werden.



Die Gebäude werden nicht gebaut, sondern mit dem Mutterschiff angeliefert. Der notwendige Zeitaufwand ändert sich dadurch aber kaum.

hängig von den vorhandenen Credits. Bei der Verteidigung kommt es vor allem auf die richtige Zusammenstellung der Truppen an. Mit den enorm schlagkräftigen fahrbaren Mörsern in der hinteren Verteidigungslinie ist man auf der sicheren Seite. Um sie vor schnellen Attacken am Boden und von schwer zu treffenden Lufteinheiten zu schützen, sollten Sie ständig ein paar Soldaten und Geschütztürme daneben stationiert haben. Die Reichweite der Mörser steigt übrigens durch die fliegenden Aufklärer, sofern einer über Ihrer Basis schwebt.

Verteidigen alleine reicht natürlich nicht aus, um eine Mission zu gewinnen. Der Angriff ist aber deutlich komplizierter, da Sie auch hier nicht auf die richtige Mischung der Truppen verzichten können. Nachteilig ist, daß Sie nicht mehrere Einheiten zu Gruppen zusammenfassen und über die Tastatur auswählen können. Dadurch arten Attacken schnell in wildes Geklicke und Gescrolle aus. Wichtig ist ein Blick auf das Uhr-Symbol rechts unten, da es bei Dark Colony Tag- und Nachtphasen gibt. Tagsüber kämpfen die Terraner besser, nachts die Aliens. Die durchschnittliche Künstliche In-



Areteffekte wie dieses müssen ausgegraben werden und stehen dann einmal zur Verfügung.

telligenz nutzt dies natürlich aus und ärgert den Spieler vor allem durch gut getimte Angriffe von mehreren Seiten. Dieses Rezept funktioniert auch beim Spieler am besten, was Dark Colony etwas eintönig wirken läßt. Greifen Sie die Basis des Gegners direkt an, fällt es außerdem schwer, zu erkennen, wie stark diese schon beschädigt ist. Ein Balken mit der Anzeige der Restsubstanz fehlt, allein Verfürgungen oder Rauch zeigen an, daß etwas nicht stimmt. Während die Kampfeinheiten mit farbigen Symbolen von Grün nach Rot anzeigen, wie es um ihre Gesundheit steht, fragt man sich gerade beim Exploiter oft, ob



Gegen Angriffe aus der Luft verteidigt man sich am besten mit den kleinen Geschützstellungen.

es sich noch lohnt, eine Rettungsaktion zu starten. Da hilft auch die Verwendung von 65.000 Farben anstatt der 8 Bit-Palette nichts. Positiv präsentieren sich der Mehrspieler-Modus, der etliche Optionen und Karten für bis zu acht Spieler bereithält, sowie die klassische Musikuntermalung. Die deutsche Sprachausgabe klingt dagegen etwas unmotiviert.

Der Feind denkt mit

Statement

Eigentlich ist es läblich, den Management-Anteil zu gunsten deftigerer Action zu senken. Allerdings krankt Dark Colony genau hier an Designfehlern. Stehen mehr als 20 Einheiten um Ihre Basis, geht die Übersicht verloren, da sich auch keine Gruppen bilden lassen. Einzelne Objekte lassen sich ebenso wenig per Tastendruck anspringen, so daß die hektischen Kämpfe schnell zur Dauerklickorgie ausarten. Das Leveldesign ist ziemlich einfallslos, da Sie so gut wie immer den Gegner vollständig plätten müssen. Der Spieler darf auch nicht aus mehreren Schwierigkeitsgraden wählen, was inzwischen eigentlich selbstverständlich sein sollte. Positiv fällt dagegen die ausgezeichnete KI auf, ebenso der Wechsel von Tag und Nacht und das kleine Tutorial. Dark Colony fehlen aber die nötige Atmosphäre, gute Levels und der Abwechslungsreichtum bei den Einheiten. Insgesamt wirkt es zu altbacken, um 1997 noch neue Akzente zu setzen. C&C-Veteranen sind mit dem Vergeltungsschlag ohnehin am besten beraten.



Florian Stangl ■

SPECS & TECS

VGA Single-PC	1
SVGA / ModemLink	2
DO5 / Netzwerk	8
WIN 95 / Internet	3
CD / General MIDI	
AMD / Audio	
REQUIRED	
Pentium 60, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 12 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 133, 32 MB RAM 4x CD-ROM, HD 112 MB	
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	75%
Handling	71%
Multiplayer	69%
Spielspaß	70%
Spiel	
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-

VISUALMAP DEUTSCHLAND
INCL. STADTPLÄNEN VON
BERLIN UND MÜNCHEN
CD-ROM
ISBN 3-89360-393-X

39,80



VISUALMAP EUROPA
INCL. STADTPLÄNEN VON
LONDON, PARIS, BERLIN,
MADRID UND ROM
CD-ROM
ISBN 3-89360-394-8

39,80

VISUALROUTE EUROPA
INCL. STADTPLÄNEN VON
LONDON, PARIS, BERLIN,
MADRID, ROM
CD-ROM
ISBN 3-89360-396-4

JE 24,80

VISUALROUTE DEUTSCHLAND
INCL. STADTPLÄNEN VON
BERLIN UND MÜNCHEN
CD-ROM
ISBN 3-89360-395-6

WIN TREIBER CD
CD-ROM
ISBN 3-89360-997-0

WIN-32-BIT TOOLS & UTILITIES
CD-ROM
ISBN 3-89360-996-2

SOFTWARE OHNE ABILDUNG

WIN 95 TOOLS & UTILITIES
PC - ONLINE INTERNET-CD
WINWARE VOL. 9
CD-WIN GAMES & GUIDE
WINWARE NT 4.0 - KOMPLETT-KIT

ISBN 3-89360-995-4 24,80
ISBN 3-89360-990-3 24,80
ISBN 3-89360-988-1 24,80
ISBN 3-89360-989-X 24,80
29,80

29,90

D-INFO 97
ADRESS- UND TELEFONAUSKUNFT
DEUTSCHLAND
CD-ROM



CAPELLA
NOTENSATZ AUF DEM PC
CD-ROM & HANDBUCH
ISBN 3-89360-159-7

24,80



DANCEMACHINE
CD-ROM

39,80



AUSSERDEM ERHÄLTICH:
DANCEMACHINE SAMPLE KIT VOL. 1 34,80
DANCEMACHINE SAMPLE KIT VOL. 2 34,80
DANCEMACHINE SAMPLE KIT VOL. 3 34,80

UBI SOFT SOFTWARE:
F1 RACING SIMUL.
POD
SUB CULTURE
RAYMANN
RAYMANN'S WORLD
STREET RACER

DIE RENN-SIMULATION DER EXTERKLASSE CD-ROM 79,90
VIRTUELLES ERBEITZ CD-ROM/3DISMCD-ROM 79,90
3D UNTERWASSER-ACTION-ADVENTURE CD-ROM 79,90
DER BLASIERTE UNTER DEN RAMP N. BUN CD-ROM 34,90
JUMP N. BUN UND LEVELDETER CD-ROM 49,90
FUNK HART-RENNEN, MULTIPLAYER CD-ROM 34,90

MICROSOFT HOME ESSENTIALS
MICROSOFT WORD 97 649,-
MICROSOFT EXCEL 97 649,-
MICROSOFT ACCESS 97 649,-
MICROSOFT POWERPOINT 97 649,-
MICROSOFT OFFICE 97 949,-
MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL 97 1129,-
MICROSOFT WINDOWS 95 379,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/5 CLIENTS 1449,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/10 CLIENTS 1999,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION 649,-



VOLLVERSION UPDATE
129,- 129,-
199,- 199,-
229,- 229,-
229,- 229,-
449,- 449,-
599,- 599,-
849,- 849,-
1399,- 1399,-
329,- 329,-

FLEXI CASE 1.6 79,-
FLEXI CASE 2.5 79,-
FLEXI CASE CD 75,-



2ER TOWER 119,-

4ER TOWER 169,-

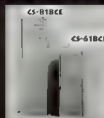
8ER TOWER 229,-

BABY-AT GEHÄUSE

MODELL	L x B x H MM	PREIS
767-A BIG TOWER	418X190X458	109,-
767-C M1DI TOWER	400X170X370	99,-
767-D MINI TOWER	415X180X337	69,-
CS818 BIG TOWER	490X190X450	199,-
CS618 M1DI TOWER	410X170X430	179,-
AS561 BIG TOWER	423X190X355	179,-
A6601 M1DI TOWER	423X182X389	149,-
668-A BIG TOWER	MIT SCHIEBETÜR	179,-
668-B M1DI TOWER	MIT SCHIEBETÜR	149,-
668-C MINI TOWER	MIT SCHIEBETÜR	159,-



767-A 767-B 767-C



668-A 668-B 668-C

SERIE 2 MODELLE SERIE 2 UND 7
ÖFFNEN OHNE SCHRAUBEN

EN-6682 BIG-/M1DI TOWER 149,-
EN-6573 MINI TOWER 139,-

SERIE 7 MODELLE FILE SERVER
EYE-910 1 X 350/300 WATT 299,-
EYE-910R 3 X 300 WATT 299,-
(LX818) 483X230X680MM



EYE-910 EYE-910R

ATX GEHÄUSE

MODELL ATX	L x B x H MM	PREIS
T8-01W BIG TOWER	445X193X420	229,-
TC-01W M1DI TOWER	445X193X491	199,-
TD-01W MINI TOWER	445X180X420	185,-
TE-01W DESK TOP	445X340X155	199,-



TC-01 TB-01 TD-01 TE-01



A5711 A6711

668-A 668-B 668-C

C5-139A C5-133A

MODELL ATX	L x B x H MM	PREIS
AS711 BIG TOWER	423X190X355	219,-
A6711 M1DI TOWER	420X185X438	199,-
C5139A BIG TOWER	432X200X400	209,-
C5133A M1DI TOWER	380X182X382	199,-
668-A BIG TOWER	MIT SCHIEBETÜR	199,-
668-B M1DI TOWER	MIT SCHIEBETÜR	179,-
668-C MINI TOWER	MIT SCHIEBETÜR	159,-
9501A BIG TOWER	MIT SCHIEBETÜR	179,-
9502A M1DI TOWER	MIT SCHIEBETÜR	179,-
787-A BIG TOWER	149,-	
787-B M1DI TOWER	135,-	
EYE-910 SERVER TOWER ATX	399,-	
EYE-910R SERVER TOWER ATX	899,-	



9501A 9502A

AT/IDE FESTPLATTEN

MARK	MB	MS/CACHE/FORM	PREIS
IBM			
DCAA 33160	33160	8/512/5400	349,-
DCAA 33160	33160	8/512/5400	349,-
DCAA 33160	33160	8/512/5400	349,-
DHEA 33160	33160	8/512/5400	349,-
DHEA 33160	33160	8/512/5400	349,-
DHEA 33160	33160	8/512/5400	349,-

QUANTUM			
FIREBALL TM	3168	10/128/4500	329,-
FIREBALL TM	3256	10/128/4500	389,-
FIREBALL ST	3168	10/128/4500	329,-
FIREBALL ST	3191	10/128/4500	399,-
FIREBALL ST	3228	10/128/4500	415,-
FIREBALL ST	3359	10/128/4500	445,-
FIREBALL ST	4448	10/128/4500	645,-
BUFOOT CP 5.33	3110	10/128/4500	399,-
BUFOOT CP 5.33	3110	10/128/4500	399,-
BUFOOT CP 5.33	3110	10/128/4500	399,-

MAXTOR			
DIAMOND MAX	3120	10/256/5400	589,-
DIAMOND MAX	3120	10/256/5400	739,-
WESTERN DIGITAL			
AC3100	2900	10/128/3200	369,-
AC3100	2900	10/128/3200	369,-
AC3100	3160	10/128/3200	415,-
AC3100	3160	10/128/3200	415,-
AC3100	3160	10/128/3200	415,-

AT/IDE FESTPLATTEN

MARK	MB	MS/CACHE/FORM	PREIS
IBM			
DCAS 33160	3160	8/512/5400	439,-
DCAS 33160	4330	8/512/5400	635,-
DCAS 33160	4330	8/512/5400	635,-
DCAS 33160	7100	8/512/5400	1059,-
SEAGATE			
ST31210N AIRPRO	3160	10/128/5400	479,-
ST31210N AIRPRO	3160	10/128/5400	479,-
ST31210N AIRPRO	3160	10/128/5400	479,-
ST31210N AIRPRO	3160	10/128/5400	479,-
ST31210N AIRPRO	3160	10/128/5400	479,-
ST31210N AIRPRO	3160	10/128/5400	479,-

QUANTUM			
FIREBALL TM	3256	10/128/4500	379,-
FIREBALL ST	3191	10/128/4500	415,-
FIREBALL ST	3228	10/128/4500	479,-
FIREBALL ST	3359	10/128/4500	519,-
FIREBALL ST	4448	10/128/4500	865,-
FIREBALL ST	4448	10/128/4500	865,-
FIREBALL ST	4448	10/128/4500	865,-
FIREBALL ST	4448	10/128/4500	865,-
FIREBALL ST	4448	10/128/4500	865,-
FIREBALL ST	4448	10/128/4500	865,-

STINGER	4380	9/512/5400	619,-
TOMAHAWK AV	4530	7/2000/7300	1449,-
TOMAHAWK AV	7100	9/512/7300	2319,-
SAMSUNG			
SM12161	3160	9/512/5400	419,-

FESTPLATTENZUBEHÖR

MARKETPLACE			
MARKETPLACE			
MARKETPLACE			
MARKETPLACE			
MARKETPLACE			
MARKETPLACE			

WECHSELKAMMEN IDE	30,-
WECHSELKAMMEN SCSI	30,-
WECHSELKAMMEN SCSI INCL. HÜBLER	30,-
WECHSELKAMMEN SCSI INCL. HÜBLER	30,-
WECHSELKAMMEN SCSI INCL. HÜBLER	30,-
WECHSELKAMMEN SCSI INCL. HÜBLER	30,-

FLACHBANKKABEL IDE/CD-ROM	7,90
FLACHBANKKABEL SCSI	10,90
FLACHBANKKABEL SCSI	10,90

MAINBOARDS PENTIUM 512KB CACHE

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

ASUS			
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA 430MHz	BABY-AT	279,-

CD-RECORDER

			ADAP TABLE	SCSI HIT
PHILIPS	CD02600	2 1/8-FACH	SCSI	549,-
PHILIPS	CD03610	2 1/8-FACH	ATAPI	735,-
SONY	CSP-E2E	2 1/8-FACH	ATAPI	635,-
YAMAHA	CRD0300T	2 1/8-FACH	SCSI	549,-
YAMAHA	CRD400T	4 1/8-FACH	SCSI	789,-
YAMAHA	CRD400C	4 1/8-FACH	SCSI	875,-
YAMAHA	CRD400T	4 1/8-FACH	ATAPI	875,-
TEAC	CD-R50S	4 1/8-FACH	SCSI	949,-
TEAC	CD-R55E	4 1/2-FACH	SCSI	989,-

RW-RECORDER

PHILIPS	CD04600	2 1/4-FACH	ATAPI	719,-
YAMAHA	CDP-W400	3 1/4-FACH	SCSI	749,-
RIEDEL	MP 2200S	3 1/4-FACH	SCSI	749,-
MITUBISHI	CD-2200	3 1/4-FACH	SCSI	749,-

CD-RECORDER

TOHIBA	SP-M0002	BIS 17GB	ATAPI	509,-
PIONEER		BIS 17GB	ATAPI	739,-

SOFTWARE FOR RECORDER

EASY CD PRO 1.2	WIN95/NT	35,-
WINMAGIC TOGO 4.0	WIN95/NT	35,-
WINMAGIC 3.0 UPGRADE	WIN95/NT	35,-
WINMAGIC 3.0 VOLLEYMASTER	WIN95/NT	35,-
GEAR MULTI MEDIA 4.0.2	WIN95/NT	35,-
GEAR MULTI MEDIA 4.0.2	WIN95/NT	35,-
GEAR MULTI MEDIA 4.0.2	WIN95/NT	35,-
GEAR MULTI MEDIA 4.0.2	WIN95/NT	35,-
GEAR MULTI MEDIA 4.0.2	WIN95/NT	35,-
GEAR MULTI MEDIA 4.0.2	WIN95/NT	35,-

ZUBEHÖR FÜR RECORDER

CD-LABLER-NUT	DMC LABLER-III SOFTWARE FÜR MAC U, PC	45,-
CD-LABLER	50 STCK. WEISS	19,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABLER	50 STCK. TRANSPARENT	24,90

CD / RW - ROHLINGE IN JEWEL BOX

ZIP DRIVE PARALLEL/SCSI (INT./EXT.)	100MB	15 309,-
MEDIUM 1/5 STUCK	100MB	25,-/73,-
JAZZ DRIVE SCSI INTERN./EXTERN.	160 MB 609,-/749,-	
MEDIUM 1/5 STUCK	160 MB	149,-/159,-
IONEGA DITTO 3300 INTERN.	330MB	309,-
IONEGA DITTO 3300 PARALLEL	330MB	409,-
NOMAI 540 PARALLEL/SCSI (INT.	540MB	629,-/739,-
EXT.) 750 (SCSI INT./EXT.)	700MB	639,-/589,-
MEDIUM 1/5 STUCK NOMAI	540MB	66,-/69,-
MEDIUM 1/5 STUCK NOMAI	700MB	72,-/69,-

G-Police

Poli

Tolle Story, exzellente Grafik und spannende Missionen: G-Police von Psygnosis zieht alle Register eines guten Actionspiels. Inmitten von Korruption und Intrigen muß der Spieler alias Jeff Slater etliche riskante Einsätze absolvieren und den geheimnisvollen Tod von dessen Schwester aufklären.

Blade Runner hat Konjunktur. Weniger, weil diverse Replikanten davongelaufen sind, sondern weil die Spielhersteller zur Zeit ihre Produkte gerne mit einer düsteren Atmosphäre würzen, die an den Kultfilm mit Harrison Ford erinnert. Neben Blue Bytes Incubation und Westwoods Blade Runner erinnert auch G-Police von Psygnosis an Ridley Scotts Meisterwerk. Eine beklemmende Vision der Zukunft der Menschheit wird hier gezeichnet, in der die Regierungen sich dem gewaltigen Druck mächtiger Industriekonzerne beugen und Gewalt das Bild der Straßen beherrscht. Die von den führenden Konzernen auf den Planeten und Monden unseres Sonnensystems eingeführte Polizeimacht namens G-Police soll für Ruhe und Ordnung sorgen – natürlich im Interesse der Industrie. Hier steigt der Spieler in die Geschichte ein: Er übernimmt die Rolle von Jeff Slater, der den angeblichen Selbstmord seiner Schwester aufklären will. Diese war ebenfalls Pilotin der G-Police, und so reist Slater zum Jupitermond Kallisto



zei Commander

und wird prompt in die Auseinandersetzungen zwischen den zwei mächtigsten Konzernen hineingezogen.

Spannende Missionen

Bevor Sie die mit 35 Missionen sehr umfangreiche Kampagne beginnen, sollten Sie die fünf Trainingseinsätze absolvieren, um sich mit der Steuerung und den Waffensystemen des Hovoc-Helikopters vertraut zu machen. Generell fliegt sich die Maschine sehr einfach, doch wer das Schweben auf der Stelle und die Vorteile der einzelnen Waffen kennt, hat es später im Spiel deutlich einfacher. Am besten benützen Sie einen Flightstick mit vier Knöpfen und einer Schubkontrolle, wobei auch der Mix aus Stick und Tastatur gut funktioniert. Der Schwierigkeitsgrad in der Kampagne steigt langsam an, läßt aber schnell erahnen, daß die Hintergrundgeschichte einige verzwickte Handlungsänderungen bereithält. G-Police schickt Sie nicht einfach nur in Zerstören-Sie-alles-Gegner-Missionen, sondern hält viele abwechslungsreiche Aufträge für Sie bereit. Das Repertoire reicht von Geleitschutzaufträgen über Rettungsaktionen bis hin zur Verteidigung des Regierungssitzes oder dem Aufspüren von Waffenschmugglern.

Mächtig viele Gegner

Während einer Mission düsen Sie ständig zwischen den sieben Teilen der Kolonie hin und her. Die einzelnen, energetisch von der feindlichen Außenwelt abgeschirmten Kuppeldome der Stadt sind durch ein Transmitter-

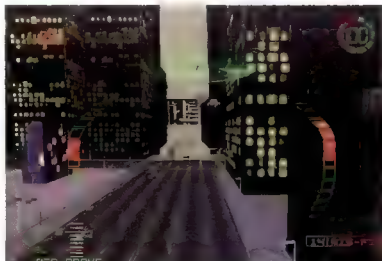
system verbunden, über das jedoch der gesamte Verkehr der Stadt läuft. Sollten Sie also einem Gangster vor einem solchen Transmitterausgang auf-lauern, müssen Sie gut zielen, denn die unschuldigen zivilen Fahrzeuge sollten Sie tunlichst in Ruhe lassen. In manchen Einsätzen begleiten Sie ein oder zwei Flügelmänner, die zusätzliche Feuerkraft bereithalten. Angesichts der teils riesigen Gleiter Ihrer Gegner ist das eine willkommene Bereicherung. Auf dem Flug stehen Sie ständig mit der Zentrale in Verbindung, die neue Anweisungen erteilt und das Navigationssystem des Helikopters auf den neuesten Stand bringt. Dadurch wissen Sie ständig, wohin Sie als nächstes fliegen müssen. Zusätzlich hilft eine große Karte bei der allgemeinen Orientierung und in manchen Missionen beim Auffinden bestimmter Ziele.

Intrigen und Korruption

Den größten Reiz bezieht G-Police aus der sich ständig weiterentwickelnden Geschichte, die geschickt mit den einzelnen Missionen verwoben ist. Schon sehr früh erhalten Sie nach einem Einsatz die Meldung, daß in den von Ihnen zerstörten Fahrzeugen eines der aggressiven Konzerne keine Leichen gefunden wurden. Das paßt gut zu den Gerüchten über neue Chips, welche die Fähigkeiten von Menschen nahezu perfekt nachahmen können. Im Verlauf weiterer Einsätze erhalten Sie immer mehr Informationen, die das Bild abrunden. Hintergrund ist der Konflikt zwischen Krakov und Nanosoft, wobei der zuerst eindeutig als Unruhestifter wir-



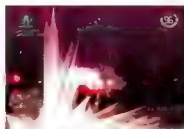
Die Kämpfe gegen andere Gleiter leben nicht nur von den tollen Grafikeffekten, sondern auch von der Umgebung, die spannende Dogfights erlaubt.



Die düsteren Straßenschluchten der Kolonie auf dem Jupitermond Kallisto erinnern an Ridley Scotts Kultfilm Blade Runner.



Die Einsatzbesprechungen werden teilweise von Videos untermauert.



Die Grafikengine unterstützt über Direct 3D alle 3D-Karten.

kende plötzlich wie das Opfer auftritt. Ohne zuviel verraten zu wollen: Natürlich hat auch das Schicksal von Slaters Schwester mit diesen geheimnisvollen Chips zu tun. Am Ende jeder fünften Mission erzählt eine gerenderte Animation die Geschichte weiter und bildet zu-

gleich das Ende eines der sieben Kapitel, in die die gesamte Kampagne unterteilt ist.

Die Stadt lebt

Ähnlich faszinierend wie die Handlung ist die lebendig wirkende Kolonie auf dem Jupiter-



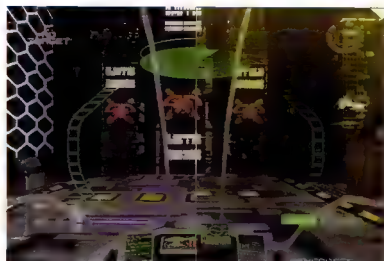
Die Grafikengine unterstützt über Direct 3D alle 3D-Beschleunigerkarten und läuft am besten mit den Chips von 3Dfx Interactive.

mond. Durch die dunklen Straßenschluchten quält sich der Verkehr, bunte Reklametafeln bilden einen deutlichen Kontrast zu den starren Hochhäusern, und gegen den Gleiterverkehr in den Lüften erscheint der Frankfurter Flughafen wie eine Oase der Ruhe. Auch ohne konkreten Auftrag macht es Spaß, die Stadt zu erforschen und zwischen den Wolkenkratzern, Kaminen und Türmen herumzukurven.

3D-Power

Die Dichte des Verkehrs ist allerdings stark abhängig von der Rechenleistung Ihres PCs. Unter einem Pentium 133 lohnt sich der Kauf von G-Police nicht, und selbst dann empfiehlt sich dringend eine 3D-Beschleunigerkarte. Am besten

läuft G-Police auf einem Pentium 2 und unterstützt sogar dessen AGP-Hardware, so daß auf den Reklametafeln Werbefilme zu WipEout gezeigt werden können. Ein Pentium 200 mit 3Dfx-Karte liefert aber eine traumhafte Optik und ist flüssig spielbar, sofern Sie auf die allerhöchste Detailstufe verzichten. Neben der Dichte des Verkehrs, die viel Leistung schluckt, hat auch die Sichtreichweite großen Einfluß auf den Rückeffektor. Der niedrigste Wert nimmt der Stadt aber viel von der Lebendigkeit, was einiges an Atmosphäre kostet. Fazit: Wer mindestens 133 MHz und eine 3Dfx-Karte besitzt, darf bedenkenlos zugreifen. Besitzer von 3D-Beschleunigern mit Chips von Rendition oder PowerVR sollten schon 200 MHz unter der



Links sehen Sie G-Police ohne 3D-Karte, rechts daneben die 3Dfx-Version. Ohne Beschleunigerkarte sollten Sie mindestens einen P200 besitzen.



Vielzijdige Einsätze: Erst vernichten Sie die Brücke, schützen dann Ihre Bodentruppen und verhindern schließlich die Flucht der Gangster durch die Luft.

Haube tuckern haben, um in den Genuß des vollen Spielspaßes zu kommen. Ganz ohne 3D-Hardware, aber mit einem Pentium ab 200 MHz läßt sich G-Police ordentlich spielen und zeigt noch einige der eindrucksvollen Lichteffekte, die vor allem bei den großen Ex-

plosionen gut zur Geltung kommen. Der Sound läuft auf allen Systemen klaglos; die Audioclacks sind zusammen mit den futuristischen Soundeffekten und der reichhaltigen Sprachausgabe ein großer Atmosphärebonus.

Florian Stangl ■

Statement

G-Police ist eine echte Überraschung. Was auf den ersten Blick nach 3D-beschleunigtem Blendwerk riecht, entpuppt sich schon in den ersten Missionen als enorm spannendes und abwechslungsreiches Actionspiel mit einer hervorragenden Hintergrundgeschichte. Der Spieler ist ständig motiviert, seine Aufträge perfekt zu absolvieren, um die zusätzlichen Geheimmissionen zu entdecken und hinter das Geheimnis der beiden Konzerne zu kommen. Steuerung, Missionsdesign und Schwierigkeitsgrad sind vorbildlich und machen G-Police zu einem Highlight im Action-Genre; man fühlt sich an glanzvolle Wing Commander-Tage erinnert. Besitzer einer 3Dfx-Karte erhalten außerdem eines der optisch eindrucksvollsten Spiele mit brillanten Licht- und Grafikeffekten. Die absolute Krönung wäre ein Mehrspieler-Modus gewesen, um sich mit Freunden herzhafte Duelle in den Häuserschluchten zu liefern.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DO5	Netzwerk
WIN 95	Internet
GVX	GeneralMidi
AMD	Audio
REQUIRED	
Pentium 133, 32 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 1 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 200, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, HD 1 MB	
3D-SUPPORT	
Direct3D	

RANKING

Actionspiel	
Grafik	91%
Handlung	89%
Multiplayer	- %
Spielspaß	
89%	
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-

Was macht ein Volk, das die eigene Heimat verlassen will? Ganz klar, es baut sich eine 500 Meter hohe Stadt und reist mit ihr durch die Gegend. Da aber niemand so ein Monstrum vor der Haustüre stehen haben möchte, müssen sich die Bewohner von Terra Inc. auf harten Widerstand gefaßt machen.

Die hochtechnisierte Marsnation namens Terra Inc., Nachfahren der ersten menschlichen Siedler, steht vor einer leichten Entscheidung: Entweder lassen sie sich einen Meteoriten auf den Kopf fallen, oder sie wandern aus. Leider müssen sie feststellen, daß die Nachbarnationen weder Asyl noch Transit gewähren. Also greift man zu den Waffen, holt im Wege stehende Wälder und Gegner um und bahnt sich den Weg gen Süden. Terra Inc. ist ein klassisches Hexagon-Strategiespiel, das sich nicht einmal grafisch von den Genrevertretern aus den frühen 90er Jahren unterscheidet. In der Stadt werden die Fahrzeuge und Waffen produziert, aus dem Umland stammen die dazu notwendigen Ressourcen Was-

Terra Inc.

Städtereise



Der Bau einer Einheit kostet Zeit, Energie und jeweils den gleichen Betrag von den drei knappen Ressourcen. Es stehen 34 Typen zur Auswahl.

ser, Erz und Holz. Rundenweise bewegt man seine Einheiten über das langgezogene Schlachtfeld, wobei die einzelnen Fahrzeugtypen zwar unterschiedliche Reichweiten haben, von der Art des Untergrunds aber nicht beeinflusst werden.

Exodus

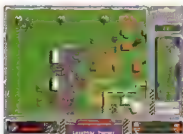
Auf der Karte finden sich Erz- und Wasservorkommen, die zuerst erschlossen werden und anschließend durch ein Transportfahrzeug mit der Stadt verbunden werden müssen. Die Transporte erfolgen nicht automatisch, so daß man neben seinen Kampfeinheiten auch den Nachschub im Auge behalten

muß. Wenigstens an dieser Stelle hätte Terra Inc. von Echtzeitstrategiespielen lernen müssen. Der Computergegner verhält sich recht vernünftig, oft genug schickt er jedoch seine Flugzeuge eins ums andere Mal in eine Gruppe mobiler Flak-Geschütze. Die Grafik, für ein Strategiespiel zweitrangig, vernichtet die beim Studium des Handbuchs aufkeimende Atmosphäre. Zu abstrakt und lieblos wurden die Objekte gezeichnet, als daß man daran glauben würde, ein Volk zu retten. Immerhin benötigt man für die 20 Missionen viel Zeit, was Terra Inc. zu einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis verhilft.

Harald Wagner ■



Jede Einheit sammelt in Schlachten Erfahrung, die Zielsicherheit und Reichweite erhöhen.



Nur im Multiplayer-Modus benötigt der Gegner Ressourcentransporte.

Statement

Obwohl sich die Missionen ähneln, nur „konventionelle“ Einheiten zum Einsatz kommen und der Computergegner nicht übermäßig klug spielt, ist Terra Inc. keineswegs langweilig. Doch leider griffen die Grafiker und die Missionsdesigner auf Standards zurück, die seit gut zehn Jahren existieren. Daß es auch bei rundenbasierten Strategiespielen anders geht, wurde längst bewiesen.



Eine klassische Basis besitzt man nicht, da sich alles im Inneren der beweglichen Stadt abspielt. Die Transporter müssen ihr hinterherfahren.

SPECS & TECS

VGA Single-PC	2
SVGA ModemLink	2
DOS Netzwerk	2
WIN 95 Internet	2
Cyrix GeneralMid	2
AMD Audio	2
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 12 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 166, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 12 MB	
3D-SUPPORT	
keine Unterstützung	

RANKING

Strategie	
Grafik	40%
Sound	70%
Handling	75%
Multiplayer	50%
Spielspaß	45%
Spiel deutsch	
Handbuch deutsch	
Hersteller Blackstar Multim.	
Preis	ca. DM 59,95

PC ACTION

DAMIT SIE IHR SPIEL

IMMER GEWINNEN!

<http://www.pcaction.de>

PC ACTION 10/97

Thema des Monats: **Formel 1 '97**

Auf CD-ROM: Demos zu Dark Earth, Mass Destruction, Panzer General 3D uvm.

PC ACTION 10/97

Test des Monats: **Formel 197**

PC ACTION 10/97

16 Seiten Special über HEDZ und Frogger!

PC ACTION - das PC-Spielmagazin mit dem größten Tips & Tricks-Teil testet für Sie! Jeden Monat mit über 40 Seiten Tips & Tricks. Wir testen für Sie!

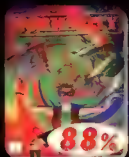
In Ausgabe 10/97: Der erste Test: **Lands of Lore: Götterdämmerung** von Westwood. Außerdem: Das neue Star Wars-Spiel **Shadows of the Empire**, **NHL 98**, **Dark Earth** u.v.m.

Thema des Monats: **Formel 1 '97** von Psychosis, jetzt mit Simulationsanspruch. In der Vorschau: **C&C-Der Vergeltungsschlag**, **Worms 2**, **G-Police** uvm. Tips, Tricks und Komplettlösungen zu den Hits der letzten Monate: **LBA 2**, **Baphomets Fluch 2**, **Der Industriegigant**, **Betrayal in Antara**, **Anstoss 2**, **Warlords 3** und **X-COM 3 Apocalypse**.

Der Preis? Sagenhafte **DM 7,90** monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für **14,90 DM**: **PC ACTION PLUS**: **PC ACTION** plus CD-ROM plus ein komplettes Spiel!

COMPUTEC VERLAG
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Jeder Titel!
DM 39,95*
Stichtpreis

HOL DIR DIE STERNE VOM HIMMEL



Jeder Titel
DM 29,95
Streetprice

Wolfpack
Kaiser Deluxe
Der Rasenmäher-Mann
Congo - In die Tiefen von Zinj

Jede Compilation
DM 49,95
Streetprice



classics on



<http://www.funsoft-online.com>

Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470

Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



So sieht eine Basis im fortgeschrittenen Stadium aus: Die Gebäude sind mit Röhren verbunden, wodurch u. a. die Energie-Versorgung sichergestellt wird.



Beim Anklicken einer Einheit werden rechts unten die dazugehörigen Icons (in diesem Beispiel Reparieren, Bauen, Ausladen usw.) eingeblendet.

Outpost 2: Divided Destiny

Außenseiter

Outpost 2 – das ist so ähnlich, als wenn Wigald Boning eine Fortsetzung zu „Die drei Mädels von der Tankstelle“ drehen würde. „Ist der Ruf erst ruiniert, wird auch Folge 2 tangiert“ – ungeachtet dieser weisen Erkenntnis bringt Sierra drei Jahre nach dem Sommerloch-Skandal um das völlig verbugte Welt-raumkolonisations-Strategie-spiel Outpost einen zweiten Teil gleichen Namens auf den Markt.

Daß der Nachfolger kaum mehr als den Titel mit der unruhlichen Vergangenheit gemein hat, merkt man schon in den ersten Spielminuten: Vergnügliches Welt-raumkolonien-Konstruieren in Echtzeit ersetzt die rundenorientierte Beschaulichkeit von Outpost. Anlaß für die intergalaktische Mission ist eine unbewohnbar gewordene Erde, von der die letzten Überlebenden aufbrechen, um neue Gestirne zu erschließen. Auf dem Planeten New Terra entsteht kurz darauf eine erste Siedlung, die von den Bewohnern auf den Namen „Eden“ getauft wird. Nach einigen zwischenmenschlichen Auseinandersetzungen spaltet sich eine kleine Gruppe ab, die ihre eigene Niederlassung – Plymouth – gründet. Die Expansion führt zu einem bewaffneten Konflikt, und genau

um den geht es in Outpost 2. Ihre SimCity-like von schräg oben dargestellte Gemeinde besteht aus über 30 verschiedenen Gebäude-Typen, die wie in Outpost durch Röhren miteinander verbunden werden. Vor der Erweiterung Ihrer Filiale müssen Sie zunächst Erze finden und mit Bergwerken abbauen; Frachter übernehmen anschließend den (automatisierbaren) Transport zur Erzschmelze, die daraus Metall herstellt. In der „Structure Factory“ gibt man Gebäude in Auftrag, läßt sie vom ConVec (Construction Vehicle) abholen und an einer beliebigen Stelle absetzen. Agrodomes produzieren Nahrungsmittel, die Energie stammt aus dem Tokamak-Fusionsreaktor, Forschungslabors ertüfeln neue Gebäude-Typen und Einheiten, Universitäten bilden Wissenschaftler aus, Werkstätten reparieren defekte Fahrzeuge, und „Nurseries“ (Säuglingsstationen) gebären den Nachwuchs – allerdings nur dann, wenn genügend Fressalien vorhanden sind und Sie für kontinu-

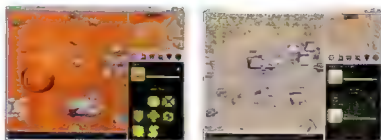
ierlich gute Stimmung unter der Bevölkerung sorgen.

Schicksalsschläge

Keine Überraschungen beim Echtzeitkampf: In den Fabriken stellt man die drei Fahrwerks-Typen (Light, Medium, Heavy) mit einem der elf verschiedenen Geschütze aus, markiert sie mit der Maus und hetzt sie auf den Gegner – größere strategische Leistungen werden Ihnen nicht abverlangt. Ihre Basis schützen Sie mit sporadisch verteilten Wachtürmen vor feindlichen Übergriffen. Weit größere Schäden als eine Invasion des Gegners richten Vulkanausbrüche, Meteorhagel, Erdbeben, Wirbelstürme und andere Naturkatastrophen an, die u. U. eine stundenlange Aufbauarbeit zunichte machen.

Just in time

Neben einer Multiplayer-Option, die eine Vielzahl von Einstellungen (Allianzen, Ressourcen und Einheiten bei Spielbeginn, Katastrophen ein/aus usw.) zulässt, gehören zwei Kampagnen mit jeweils 12 Missionen in drei Schwierigkeitsstufen zum Lieferumfang. Jedes Briefing besteht aus einer lan-



Oben: Die grün gekennzeichneten Missionsziele wurden bereits erfüllt. Auf dem Screenshot unten links wird gerade gekämpft, rechts unten geforscht.

gen Liste an recht willkürlich zusammengestellten Einsatzzielen (mindestens 20 Bewohner evakuieren, den Bereich „Astronomie“ erforschen lassen usw.), bei denen es nicht selten auf den richtigen Mauseklick zur rechten Zeit ankommt, um den Auftrag innerhalb des Zeitlimits zu schaffen. Hinter dem Menüpunkt „Colony Games“ verbirgt sich eine Art „Freestyle“-Modus, in dem sämtliche Gebäude

und Einheiten eingesetzt werden können. Spielziel: Entweder das Erreichen einer bestimmten Bevölkerungszahl oder der Bau eines Raumschiffs, mit dem Sie zu neuen Welten aufbrechen.

Erste Hilfe

Outpost 1 wurde im Vorfeld vor allem wegen seiner damals revolutionären Cutscenes und den grazil gerenderten Ingame-Grافiken gepriesen. Und heute? Abgesehen von den maximal 1.024x768 Bildpunkten hinkt

die Aufmachung von Outpost 2 hoffnungslos der Konkurrenz hinterher – und das liegt nicht nur an den armselig animierten Fahrzeugen. Als eigentliche Crux haben sich vielmehr die einfallslosen Gebäude-Typen (zu jedem Eden-Bauwerk gibt es ein Plymouth-Pendant) herausgestellt, die sich zum Verwechseln ähnlich sehen – unmöglich, inmitten einer größeren Siedlung ein Medical Center aufzuspüren. Sehr viel gelungener ist da schon die behagliche Benutzeroberfläche mit ihren umfangreichen Statistiken, die Ihnen Fortschritte der Forschungsabteilung melden und den Überschuss an Erzen und Lebensmitteln ausrechnen. Schön auch, daß Sierra an zwölf Tutorial-Missionen gedacht hat. Weniger schön, daß diese Schritt-für-Schritt-Anleitungen anhand der gedruckten Anleitung oder mit Hilfe der umfangreichen Online-Hilfe durchgezerrt werden müssen – das hätte man auch eleganter lösen können. Aus Gründen der Aktualität haben wir die englische Version getestet, die seit Mitte September in den USA erhältlich ist; noch im Oktober sollten Sie ein komplett eingedeutsches Outpost 2 bei Ihrem Händler entdecken – dann allerdings mit dem Untertitel „Geteilte Bestimmung“.

Petra Maueröder ■

Statement

Spielbarer als sein pseudo-intellektueller Vorgänger ist Outpost 2 auf jeden Fall, aber leider auch ähnlich frustrierend. Nehmen wir beispielsweise die Kampagnen, in denen Sie ab der ersten Sekunde unter enormem Zeitdruck stehen. Man lädt die Rohstoffe in der falschen Reihenfolge ein oder läßt sich zuviel Zeit beim Bauen, und schon wird die Basis von tödlichen „Blight“-Dämonen eingehüllt – Mission verloren, das Ganze nochmal von vorn. Langfristig gesehen steckt nicht allzuviel in diesem Genre-Mix: Selbst im „Colony Games“-Modus fühlt man sich schon bald angeödet von den immer gleichen Vorgängen (Transportwege einrichten, Wohnungen bauen etc.), der müßigen Grafik und der sich kaum merklich hinziehenden Wartezeit auf zusätzliche Bewohner. Die Master of Orion 2-Klientel jammert über die fehlende Spieliefe (wir empfehlen geduldiges Ausharren bis zum Release von Perry Rhodan, Rebellion und Pax Imperia!); den C&C-Fans sind die Aufbau-Phasen zu lang und die Kämpfe zu mickrig. Unterm Strich bleibt da nicht mehr übrig als ein knapp überdurchschnittliches Aufbaustrategiespiel mit dezenten Action-Einlagen.



SPECS & TECS

VEA/Single-PC	1
SVGA/MademLink	2
DOS/Netzwerk	6
WIN 95/Internet	6
Curr/GeneralMidi	
AMD/Audio	
REQUIRED	
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 37 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 37 MB	
3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING

Echtzeitstrategie	
Grafik	60%
Handling	55%
Multiplayer	70%
Spielspaß	59%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-

Agent Armstrong

Heldenopfer

Und wieder ist eine Welt zu retten. Dieses Mal steht ein einzelner Agent im Kampf gegen ein Verbrechersyndikat und muß im Alleingang ganzen Schwadronen von Bösewichtern das Lebenslicht auspusten. So mäßig wie die Story ist auch die Umsetzung von Agent Armstrong.

Lehrgang für Spiele designer, erster Tag. Heute lernen wir, uns das Leben so einfach wie möglich zu machen. Erste Regel: Bloß nicht zu viele Gedanken für ein originelles Konzept verschwenden, sondern lieber in der Heimcomputer-Antike graben. Ist eine scheinbar längst vergessene Idee gefunden, schnitzen wir

uns schnell eine halbwegs passable Engine zurecht. Als letztes mixen wir alles zusammen, lassen den Nachbarsjungen ein Intro rendern und verhöckern das Ganze. Agent Armstrong ist einer dieser Fälle. Vor Jahren waren horizontal scrollende Spiele für den Commodore 64 ziemlich beliebt, obwohl sich das Spielprinzip auf das Niedermetzeln ganzer Heerscharen mit gegen Null gehender Intelligenz ausgestatteter Gegner beschränkte. Anno 1997 hat sich bei Agent Armstrong wenig daran geändert, außer daß die Designer von King of the Jungle eine mäßige VGA-Engine mit Pseudo-3D-Effekten drumrum schusterten.

Rettet die Welt!

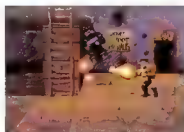
Hintergrundstory des Baller-Jump&Runs: Ein gar böses Verbrechersyndikat will endlich die Weltherrschaft an sich reißen,



Agent Armstrong ballert sich ohne Rücksicht auf Verluste durch die Wälder.

und der einzige, der es aushalten kann, ist unser Agent Armstrong. Dieser schräge Vogel besitzt eine mächtige Wumme und ein paar Granaten, mit denen er unter seinen hilflos herumstolpernden Gegnern aufräumt. Mal muß er Vorräte vernichten, mal eine bestimmte Anzahl Gegner eliminieren. Wären Steuerung und Kollisionsabfrage nicht derart mäßig, könnte das sogar ein, zwei Levels lang Spaß machen. Doch so artet die aufwitzig getrimmte Actionparodie in lästiges Herumgeiere aus. Einzig der Soundtrack ist passabel gelungen.

Florian Stangl



Vor dem Spiel sollten Sie hier den Umgang mit der Waffe trainieren.



Am Ende jeder Mission ruft Armstrong mit der Fackel seinen Hubschrauber herbei.

Statement

Auf Sonys Playstation mag Agent Armstrong ja den einen oder anderen entzücken, doch seit Pandemonium! oder Earthworm Jim erwarte ich mehr von Hüpfspielen. Grafisch nur Mittelmäßig, nervt der trottelige Agent dank der ungenauen Steuerung und der tristen 3D-Engine, die das Zielen unnötig erschwert. Die paar netten Ansätze fallen leider aufgrund technischer Mängel unter den Tisch.



In manchen Kästen sind Power-Ups versteckt, die unserem Agenten weiterhelfen.

SPECS & TECHS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
ODS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMill
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM,
2x CD-ROM, HD 23 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM,
4x CD-ROM, HD 23 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Jump & Run	
Grafik	47%
Sound	55%
Handling	35%
Multiplayer	- %
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. DM 100,-

GRÖßERER BIZEPS NACH NUR EINEM HEFT



Die unbestechlichen Tests
aus dem **CHIP-Teststudio**
lassen Sie schneller erkennen,
welcher Computer
der beste für Sie ist.

So schnell haben Sie wieder
mehr Zeit für Ihr Sportstudio.

Schneller schlauer.

CHIP
DES COMPUTERMAGAZIN

Joint Strike Fighter

Pilotprojekt

Für die bereits sehr in die Jahre gekommene und durch unzählige Einsätze in Film, Krieg und Fernsehen genug gewürdigte F-16, sucht das U.S. Verteidigungsministerium im Auftrag von Navy, Marines und Air Force nach einem Nachfolger. Nach dem Ende der Bewerbungsfrist erhielten die Hersteller Boeing und Lockheed Martin den Zuschlag, Prototypen zu entwickeln.



Die haben mittlerweile das Licht der Welt erblickt und wurden prompt Objekt einer High-End-Flugsimulation. Da in den USA die Vergabe von Regierungsaufträgen im öffentlichen Interesse steht und auch die Abgeordneten und Senatoren nur Menschen sind, rühren die beiden Flugzeughersteller bereits kräftig die Werbetrommel und prahlen mit den technischen Details. Obwohl die endgültigen Daten der Boeing X-32 und der Lockheed Martin X-35 noch längst nicht feststehen, reichte den Spiel-Designern des norwegischen Softwarehauses In-

nerloop daher das der Öffentlichkeit zugänglich gemachte Material, um eine glaubwürdige Simulation auf die Beine zu stellen.

Die Liste der Anforderungen an den Joint Strike Fighter liest sich wie eine Featureliste aller jemals gebauten Flugzeuge zusammen: Er soll gleichzeitig tiefflugfähig sein, mehrere Tonnen Anti-Luft- und -Bodenwaffen aufnehmen, Stealth-Technologie verwenden und nebenbei auch

noch preiswert sein. Schenkt man den Presseberichten und dieser Flugsimulation glauben, scheint beiden Herstellern dieser Spagat gelungen zu sein.

Errgonomie

Joint Strike Fighter ist eine militärische Flugsimulation, die den Spieler an die Spitze einer kleinen Flugzeugstaffel setzt. Zu viert macht man sich auf, die Welt (genauer gesagt vier Einsatzgebiete) vor dem Bösen zu bewahren. Das Schlachtfeld ist

dynamisch, was die Aufgaben einer Mission vom Erfolg der vorhergehenden abhängig macht. Die Militärführung gibt vor, welche Feindobjekte am dringendsten zu vernichten sind, was der Spieler letztendlich aber macht, bleibt ihm selbst überlassen. Auf den Landkarten sind alle bekannten Einheiten verzeichnet, wobei es sich durchaus auch um Flughäfen oder Fabriken handeln kann. Innerhalb einer Mission ist es völlig unmöglich, alle Gegner auszuschalten, es ist also wichtig, sich die vordringlichsten Ziele genau auszuwählen. Ist man erst einmal in der Luft, kann man sich von den verblüffenden Eigenschaften der zwei Jets



überzeugen. Trotz der ungewöhnlichen Form fliegen sie sich äußerst einfach, auch die

Bedienung der Waffen- und

Zielsysteme ist selbst in hektischen Situationen möglich. Die insgesamt sechs Displays sind erfreulicherweise mit der Maus bedienbar, leider war es in der von uns getesteten Spielversion nicht möglich, die Anzeigart zu verändern. Radar und Zielinformationen, die auf zwei Monitoren angezeigt werden, sind auch im HUD zu sehen, so daß zwei Displays immer ungenutzt bleiben. Die automatischen Zielsysteme der hochmodernen Waffensysteme erlauben in den meisten Bodenangriffen eine Strike&Fly-Taktik, so daß man



Die Lichtpunkte und Rauchspuren der Raketen ziehen malerische Linien in den Himmel.



In der Simulation trifft man auf gute, alte Bekannte: Diese Mig gehört den afghanischen Rebellen.



Die gut getarnten Bodenobjekte sind auch für die fortschrittlichen Radarsysteme des JSF schwer auszumachen.



Licht- und Schatteneffekte sind nicht nur auf die glatten Teile einzelner Objekte beschränkt. Auch die Landschaft selbst wird realistisch ausgeleuchtet.

sich eigentlich nur mit den ausgesprochen gut fliegenden Feindpiloten auseinandersetzen muß. Speziell zum Training des Dogfights gibt es daher die Quickstart-Option, die jeder Spieler nutzen sollte.

Strike&Fly

Die Missionen bilden eine gewisse Art von Hintergrundgeschichte, mittels Briefing wird man über den Kriegsverlauf informiert. Einen Einfluß auf den jeweiligen Missionsinhalt hat dies aber kaum, stets hat man die Aufgabe, wichtige Boden- und Luftziele zu bekämpfen. Diese Monotonie ist der Hauptkritikpunkt an Joint Strike Fighter.



Die Wingmen, hier in F-22, gehorchen dem Spieler aufs Wort. Mit über 20 Funksprüchen kann er menügesteuert seine Kameraden befehlen.

ter: Wie bei vielen anderen Flugsimulationen und zuletzt bei DIs F-16 Fighting Falcon wurden die möglichen Missionen zu eintönig gestaltet. Zwar

sind die jeweiligen Ziele unterschiedlich schwer anzufliegen und zu treffen, grundsätzlich gleichen sich die Einsätze jedoch zu sehr.

Das Joint Strike Fighter Projekt

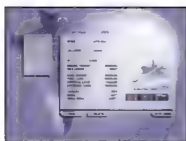
Seit etlichen Jahren sucht das U.S. Verteidigungsministerium nach einem Nachfolger des Kampfflugzeugs F-16 und des Senkrechstarters Harrier AV8B. Nachdem sich alle namhaften amerikanischen Hersteller vergeblich darum beworben haben, Prototypen herstellen zu dürfen, schlossen sich einige Firmen unter der Federführung von Boeing bzw. Lockheed Martin zusammen, beide Gruppen erhielten auch prompt den Zuschlag. Die ersten Versionen werden die F-16 in ihren populärsten Einsatzgebieten ersetzen, erst anschließend wird eine STOVL-Version für den Einsatz auf Flugzeugträgern entwickelt werden. Diese Version wird in dem Spiel übrigens nicht simuliert. Wer sich genauer über das Joint Strike Fighter-Programm informieren möchte, findet im Internet unter den Adressen <http://www.jast.mil> und <http://www.af.mil> genaueste Informationen.



Im Internet geben Militärs vieler Länder und die beteiligte Industrie viele Informationen zu dem ehrgeizigen Projekt offen preis.



Jedes einzelne Gebäude dieser Siedlung ist reichhaltig texturiert. Sogar einzelne Einschüßlöcher und Putzfehler sind zu entdecken.



Zu Beginn des Spiels muß man sich für einen Flugzeugtypen entscheiden. Promotionvideos der Hersteller führen in die Technik ein.



Ist man erst einmal so nah an einen Gegner herangekommen, steht einem erfolgreichen Abschluß nichts mehr im Weg.

Missionen selbstdesign



Wählt man nur ein einziges Ziel aus, setzt der Einsatzplaner die Wegpunkte automatisch. Traut man sich mehr zu, muß man selbst den rechten Weg suchen.

ebenfalls geschwächt. Zu Beginn einer Mission erhält man also nur noch einen Bericht zur aktuellen Lage – was er daraus macht, bleibt dem Spieler überlassen. Mit Hilfe des Einsatzplaners lassen sich Ziele auswählen und eigene Wegpunkte setzen, die Automatik steht dabei immerhin hilfreich zur Seite.

Joint Strike Fighter verzichtet auf Missionen im herkömmlichen Sinn. Da alle Truppenbewegungen simuliert werden, können dem Spieler genau die Ziele angeboten werden, die logisch noch existieren. Hat man etwa einen Flughafen zerstört, wird man in der folgenden Mission nur noch wenige Feindflugzeuge in dieser Gegend antreffen. Hat man Nachschubtransporte oder Fabriken zerstört, ist der Feind



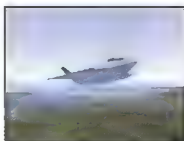
Sogar mit solchen Bombern zeigt der Computer, welch ein guter Pilot er ist. Vor allem aber Kampffjets weiß er geschickt zu fliegen.

Trance

Grafisch hat die Flugsimulation mehr zu bieten als alle anderen aktuellen militärischen Flugsimulationen. In sämtlichen Landschaften ist keine unrealistische Kante zu finden, Dunst- und Wettereffekte sind überaus realistisch, und auch der Schattenwurf auf den vielfältigen Objekten verhilft Eidos' Programm zu einer bislang ungesehenen Qualität. Erstaunlicherweise bleibt auch auf vergleichsweise schwachbrüstigen Rechnern viel davon erhalten, so daß man Joint Strike Fighter guten Gewissens von Pentium 100-Besitzern empfehlen kann. Verzichten muß man allerdings auf Wälder und dicht bebaute Siedlungen, die auf 3D-beschleunigten Systemen

nahtlos aus dem Hintergrund auftauchen. Die Lautsprecherabgabe hingegen hinterläßt einen etwas gestörten Eindruck: Zu den Sprachausgaben des Flugzeugs und der Wingmen spielt eine etwas psychedelische, jedenfalls aber sehr friedliche Musik, die beim besten Willen nicht zu einer actionreichen Flugsimulation paßt.

Harald Wagner ■



Boeings X-32 gehört nicht eben zu den elegantesten Flugzeugen. Der dicke Bauch verbirgt die Waffen.

Statement

Mit Joint Strike Fighter hat Eidos ein ganz heißes Eisen im Feuer. Auch wenn die Musik etwas abgedreht ist, die Missionen sehr einbüßig sind und der Realismus recht fragwürdig ist, macht die actionorientierte Flugsimulation sehr viel Spaß. Vor allem die schöne und in mehrerer Hinsicht weiche Grafik entschädigt für die spielerischen Mankos, näher war man noch nie am Fotorealismus.



SPECS & TECHS

VEA/Single-PC	1
SVGA/ModemLink	2
DOS/Netzwerk	3
WIN 95/Internet	4
Cyrix/GeneralMill	5
AMD/Audio	6

REQUIRED

Pentium 90, 16 MB RAM,
4xCD-ROM, HD 65 MB

RECOMMENDED

Pentium 200, 32 MB RAM,
8xCD-ROM, HD 140 MB

3D-SUPPORT

Direct3D

RANKING

Simulation

Grafik	93%
Handling	78%
Multiplayer	- %
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. DM100,-

Lutz Althoff
Computer-Spiele
Markir Breite 35
34697 Koblenz

BTC: Althoff

TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

© 1997 Lutz Althoff, Koblenz



PC Spiele CD Rom		
Back Hunter Killer	D 7,99	
Command & Conquer	D 7,99	
Conqueror	D 6,99	
Conqueror 2	D 6,99	
Conqueror 3	D 6,99	
Conqueror 4	D 6,99	
Conqueror 5	D 6,99	
Conqueror 6	D 6,99	
Conqueror 7	D 6,99	
Conqueror 8	D 6,99	
Conqueror 9	D 6,99	
Conqueror 10	D 6,99	
Conqueror 11	D 6,99	
Conqueror 12	D 6,99	
Conqueror 13	D 6,99	
Conqueror 14	D 6,99	
Conqueror 15	D 6,99	
Conqueror 16	D 6,99	
Conqueror 17	D 6,99	
Conqueror 18	D 6,99	
Conqueror 19	D 6,99	
Conqueror 20	D 6,99	
Conqueror 21	D 6,99	
Conqueror 22	D 6,99	
Conqueror 23	D 6,99	
Conqueror 24	D 6,99	
Conqueror 25	D 6,99	
Conqueror 26	D 6,99	
Conqueror 27	D 6,99	
Conqueror 28	D 6,99	
Conqueror 29	D 6,99	
Conqueror 30	D 6,99	
Conqueror 31	D 6,99	
Conqueror 32	D 6,99	
Conqueror 33	D 6,99	
Conqueror 34	D 6,99	
Conqueror 35	D 6,99	
Conqueror 36	D 6,99	
Conqueror 37	D 6,99	
Conqueror 38	D 6,99	
Conqueror 39	D 6,99	
Conqueror 40	D 6,99	
Conqueror 41	D 6,99	
Conqueror 42	D 6,99	
Conqueror 43	D 6,99	
Conqueror 44	D 6,99	
Conqueror 45	D 6,99	
Conqueror 46	D 6,99	
Conqueror 47	D 6,99	
Conqueror 48	D 6,99	
Conqueror 49	D 6,99	
Conqueror 50	D 6,99	
Conqueror 51	D 6,99	
Conqueror 52	D 6,99	
Conqueror 53	D 6,99	
Conqueror 54	D 6,99	
Conqueror 55	D 6,99	
Conqueror 56	D 6,99	
Conqueror 57	D 6,99	
Conqueror 58	D 6,99	
Conqueror 59	D 6,99	
Conqueror 60	D 6,99	
Conqueror 61	D 6,99	
Conqueror 62	D 6,99	
Conqueror 63	D 6,99	
Conqueror 64	D 6,99	
Conqueror 65	D 6,99	
Conqueror 66	D 6,99	
Conqueror 67	D 6,99	
Conqueror 68	D 6,99	
Conqueror 69	D 6,99	
Conqueror 70	D 6,99	
Conqueror 71	D 6,99	
Conqueror 72	D 6,99	
Conqueror 73	D 6,99	
Conqueror 74	D 6,99	
Conqueror 75	D 6,99	
Conqueror 76	D 6,99	
Conqueror 77	D 6,99	
Conqueror 78	D 6,99	
Conqueror 79	D 6,99	
Conqueror 80	D 6,99	
Conqueror 81	D 6,99	
Conqueror 82	D 6,99	
Conqueror 83	D 6,99	
Conqueror 84	D 6,99	
Conqueror 85	D 6,99	
Conqueror 86	D 6,99	
Conqueror 87	D 6,99	
Conqueror 88	D 6,99	
Conqueror 89	D 6,99	
Conqueror 90	D 6,99	
Conqueror 91	D 6,99	
Conqueror 92	D 6,99	
Conqueror 93	D 6,99	
Conqueror 94	D 6,99	
Conqueror 95	D 6,99	
Conqueror 96	D 6,99	
Conqueror 97	D 6,99	
Conqueror 98	D 6,99	
Conqueror 99	D 6,99	
Conqueror 100	D 6,99	

Command & Conquer	D 6,99
Command & Conquer 2	D 6,99
Command & Conquer 3	D 6,99
Command & Conquer 4	D 6,99
Command & Conquer 5	D 6,99
Command & Conquer 6	D 6,99
Command & Conquer 7	D 6,99
Command & Conquer 8	D 6,99
Command & Conquer 9	D 6,99
Command & Conquer 10	D 6,99
Command & Conquer 11	D 6,99
Command & Conquer 12	D 6,99
Command & Conquer 13	D 6,99
Command & Conquer 14	D 6,99
Command & Conquer 15	D 6,99
Command & Conquer 16	D 6,99
Command & Conquer 17	D 6,99
Command & Conquer 18	D 6,99
Command & Conquer 19	D 6,99
Command & Conquer 20	D 6,99
Command & Conquer 21	D 6,99
Command & Conquer 22	D 6,99
Command & Conquer 23	D 6,99
Command & Conquer 24	D 6,99
Command & Conquer 25	D 6,99
Command & Conquer 26	D 6,99
Command & Conquer 27	D 6,99
Command & Conquer 28	D 6,99
Command & Conquer 29	D 6,99
Command & Conquer 30	D 6,99
Command & Conquer 31	D 6,99
Command & Conquer 32	D 6,99
Command & Conquer 33	D 6,99
Command & Conquer 34	D 6,99
Command & Conquer 35	D 6,99
Command & Conquer 36	D 6,99
Command & Conquer 37	D 6,99
Command & Conquer 38	D 6,99
Command & Conquer 39	D 6,99
Command & Conquer 40	D 6,99
Command & Conquer 41	D 6,99
Command & Conquer 42	D 6,99
Command & Conquer 43	D 6,99
Command & Conquer 44	D 6,99
Command & Conquer 45	D 6,99
Command & Conquer 46	D 6,99
Command & Conquer 47	D 6,99
Command & Conquer 48	D 6,99
Command & Conquer 49	D 6,99
Command & Conquer 50	D 6,99
Command & Conquer 51	D 6,99
Command & Conquer 52	D 6,99
Command & Conquer 53	D 6,99
Command & Conquer 54	D 6,99
Command & Conquer 55	D 6,99
Command & Conquer 56	D 6,99
Command & Conquer 57	D 6,99
Command & Conquer 58	D 6,99
Command & Conquer 59	D 6,99
Command & Conquer 60	D 6,99
Command & Conquer 61	D 6,99
Command & Conquer 62	D 6,99
Command & Conquer 63	D 6,99
Command & Conquer 64	D 6,99
Command & Conquer 65	D 6,99
Command & Conquer 66	D 6,99
Command & Conquer 67	D 6,99
Command & Conquer 68	D 6,99
Command & Conquer 69	D 6,99
Command & Conquer 70	D 6,99
Command & Conquer 71	D 6,99
Command & Conquer 72	D 6,99
Command & Conquer 73	D 6,99
Command & Conquer 74	D 6,99
Command & Conquer 75	D 6,99
Command & Conquer 76	D 6,99
Command & Conquer 77	D 6,99
Command & Conquer 78	D 6,99
Command & Conquer 79	D 6,99
Command & Conquer 80	D 6,99
Command & Conquer 81	D 6,99
Command & Conquer 82	D 6,99
Command & Conquer 83	D 6,99
Command & Conquer 84	D 6,99
Command & Conquer 85	D 6,99
Command & Conquer 86	D 6,99
Command & Conquer 87	D 6,99
Command & Conquer 88	D 6,99
Command & Conquer 89	D 6,99
Command & Conquer 90	D 6,99
Command & Conquer 91	D 6,99
Command & Conquer 92	D 6,99
Command & Conquer 93	D 6,99
Command & Conquer 94	D 6,99
Command & Conquer 95	D 6,99
Command & Conquer 96	D 6,99
Command & Conquer 97	D 6,99
Command & Conquer 98	D 6,99
Command & Conquer 99	D 6,99
Command & Conquer 100	D 6,99

Command & Conquer	D 6,99
Command & Conquer 2	D 6,99
Command & Conquer 3	D 6,99
Command & Conquer 4	D 6,99
Command & Conquer 5	D 6,99
Command & Conquer 6	D 6,99
Command & Conquer 7	D 6,99
Command & Conquer 8	D 6,99
Command & Conquer 9	D 6,99
Command & Conquer 10	D 6,99
Command & Conquer 11	D 6,99
Command & Conquer 12	D 6,99
Command & Conquer 13	D 6,99
Command & Conquer 14	D 6,99
Command & Conquer 15	D 6,99
Command & Conquer 16	D 6,99
Command & Conquer 17	D 6,99
Command & Conquer 18	D 6,99
Command & Conquer 19	D 6,99
Command & Conquer 20	D 6,99
Command & Conquer 21	D 6,99
Command & Conquer 22	D 6,99
Command & Conquer 23	D 6,99
Command & Conquer 24	D 6,99
Command & Conquer 25	D 6,99
Command & Conquer 26	D 6,99
Command & Conquer 27	D 6,99
Command & Conquer 28	D 6,99
Command & Conquer 29	D 6,99
Command & Conquer 30	D 6,99
Command & Conquer 31	D 6,99
Command & Conquer 32	D 6,99
Command & Conquer 33	D 6,99
Command & Conquer 34	D 6,99
Command & Conquer 35	D 6,99
Command & Conquer 36	D 6,99
Command & Conquer 37	D 6,99
Command & Conquer 38	D 6,99
Command & Conquer 39	D 6,99
Command & Conquer 40	D 6,99
Command & Conquer 41	D 6,99
Command & Conquer 42	D 6,99
Command & Conquer 43	D 6,99
Command & Conquer 44	D 6,99
Command & Conquer 45	D 6,99
Command & Conquer 46	D 6,99
Command & Conquer 47	D 6,99
Command & Conquer 48	D 6,99
Command & Conquer 49	D 6,99
Command & Conquer 50	D 6,99
Command & Conquer 51	D 6,99
Command & Conquer 52	D 6,99
Command & Conquer 53	D 6,99
Command & Conquer 54	D 6,99
Command & Conquer 55	D 6,99
Command & Conquer 56	D 6,99
Command & Conquer 57	D 6,99
Command & Conquer 58	D 6,99
Command & Conquer 59	D 6,99
Command & Conquer 60	D 6,99
Command & Conquer 61	D 6,99
Command & Conquer 62	D 6,99
Command & Conquer 63	D 6,99
Command & Conquer 64	D 6,99
Command & Conquer 65	D 6,99
Command & Conquer 66	D 6,99
Command & Conquer 67	D 6,99
Command & Conquer 68	D 6,99
Command & Conquer 69	D 6,99
Command & Conquer 70	D 6,99
Command & Conquer 71	D 6,99
Command & Conquer 72	D 6,99
Command & Conquer 73	D 6,99
Command & Conquer 74	D 6,99
Command & Conquer 75	D 6,99
Command & Conquer 76	D 6,99
Command & Conquer 77	D 6,99
Command & Conquer 78	D 6,99
Command & Conquer 79	D 6,99
Command & Conquer 80	D 6,99
Command & Conquer 81	D 6,99
Command & Conquer 82	D 6,99
Command & Conquer 83	D 6,99
Command & Conquer 84	D 6,99
Command & Conquer 85	D 6,99
Command & Conquer 86	D 6,99
Command & Conquer 87	D 6,99
Command & Conquer 88	D 6,99
Command & Conquer 89	D 6,99
Command & Conquer 90	D 6,99
Command & Conquer 91	D 6,99
Command & Conquer 92	D 6,99
Command & Conquer 93	D 6,99
Command & Conquer 94	D 6,99
Command & Conquer 95	D 6,99
Command & Conquer 96	D 6,99
Command & Conquer 97	D 6,99
Command & Conquer 98	D 6,99
Command & Conquer 99	D 6,99
Command & Conquer 100	D 6,99

Auf der deutschen
VIRGIN-INTERACTIVE-WEBSITE
gibt es jede Menge Infos zu
Neuveröffentlichungen und
bereits erschienenen Spielen.
Dazu heiße Software.

www.virgin.de

coole Demos, starke
Komplettlösungen, eine
ganze Latte Tips und
Tricks sowie Links zu den
Websites von Westwood,
Revolution und Bethesda.
Und das ist längst nicht alles.

NEU: PC Games Cheat 2 professional

Die professionelle Schummel-Software für
alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes
Spiel!

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie
- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM, 15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM,
einfach laden und anwenden!

Finden Sie neue Cheats und holen Sie
sich mehr Leben, Geld, Energie usw.

Ab sofort für nur 29,95 DM im Handel!

Birthing: Die Dunkle Allianz

Blutsbande

Die lizenzfreundige TSR Corporation, Inhaber der bereits legendären AD&D-Rollenspielreihe, hat in der Vergangenheit nicht immer ein glückliches Händchen bewiesen. Zu viele Lizenznehmer hielten sich zwar an das vorgegebene Regelwerk, schafften es jedoch nicht, um dieses herum ein ansprechendes Spiel zu kreieren. Sierra gelobt, es besser zu können.

Das AD&D-Regelwerk, das neben den einzelnen Spielern und deren Wechselbeziehungen ganze Spieluniversen beschreibt, hat bereits unzählige menschliche Rollenspielleiter zur Verzweiflung gebracht. Die unüberschaubaren Zu-

sammenhänge, die einem Rollenspiel Leben einhauchen, sind ohne Rechnerunterstützung nur schwer zu handhaben. Viele der PC-basierten Rollenspiele schaffen es nicht, die Zahlenkolonnen vor dem Spieler zu verbergen, und so geriet so manches Abenteuer zu einem Kampf mit dem Taschenrechner. Auch Sierras Birthing erreicht längst nicht das Optimum an Benutzerfreundlichkeit, zum Ausgleich überrascht es den Spieler aber mit zwei grundverschiedenen Spielbereichen. Der „Adventure“ genannte Modus bietet all das, was von einem modernen Rollenspiel zu erwarten ist: wählbare Gruppenmitglieder, ein intuitives Kampf- und Magiesystem und eine gute Echtzeit-3D-Grafik. Die Aufträge sind gut designet, die Kommunikation mit Com-



Man kann die Gruppe aus vier Charakteren zusammenstellen, wobei alle Grundtypen wie Magier, Kämpfer oder Priester zur Auswahl stehen.

puter-Charakteren läßt jedoch viele Wünsche offen.

Dice & Conquer

Der zweite Spielmodus, der separat oder zusammen mit dem Adventure gespielt werden kann, ist ein Strategiespiel. Rundenbasiert gilt es, mittels Politik, Krieg und Magie sein Reich zu vergrößern. Obwohl die Grafik etwas peinlich wirkt, ist der Spielspaß erstaunlich hoch. Leider ist hier die Bedienung derart kompliziert, daß man trotz der Tutorials mehrere Wochen einplanen sollte, um alle Facetten des Spiels zu erfassen.

Harald Wagner ■



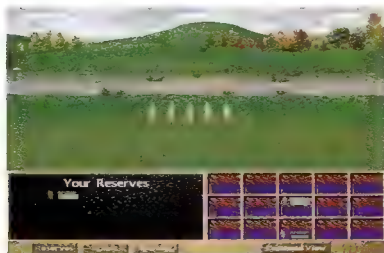
Solche Auswertungen sind die einzigen Informationen, auf die man seine Strategien stützen kann.



Der Beraterstab ist stets über das aktuelle Geschehen informiert. Die gute Gliederung sorgt für Überblick.

Statement

Birthing ist eines der wenigen neueren Rollenspiele, die sich nicht auf 3D-Action beschränken. Die von der ursprünglichen Idee übernommene Abenteuergruppen und Strategieelemente verhelfen Birthing zu einer eigenen Faszination. Der Reichtum des Spiels wurde allerdings unter einer dicken Schicht von Menüs und Mausklits verbergen, so daß Birthing nur den verbissensten Rollenspielern zu empfehlen ist.



Die grafische Qualität der 3D-Umgebung läßt im Strategiemodus stark nach. Auch die Bedienung wurde unnötig erschwert.

SPECS & TECS

VGA Single-PC	1
SVGA ModemLink	2
DOS Netzwerk	3
Win 95 Internet	4
Cyrix GammaLink	5
AMD Audio	6

REQUIRED	
486DX4/100, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 30 MB	

RECOMMENDED	
Pentium 166, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, HD 265 MB	

3D-SUPPORT	
keine 3D-Unterstützung	

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	60%
Handling	65%
Multiplayer	68%
Spielspaß	62%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra Online
Preis	ca. DM 90,-

PC-CD ROM PC-CD ROM PC-CD ROM PC-CD ROM PC-CD ROM

Agent Armstrong	69,90	F1 Racing Sim.	72,90	Legacy of Kain	69,90	NFL Madden '98	72,90	Starfleet Academy	69,90
Anstoß 2	69,90	F1 Manager Pro	a. A.	LINKS LS '98	79,90	NHL Hockey '98	72,90	Terracide	79,90
Atomic Bomberm.	54,90	FIFA '98-Road WC	72,90	Longbow 2	72,90	NHL Breakaway '98	69,90	Terminator Skynet	39,90
Baphomet's Fl. 2	69,90	FIFA Soccer Manag.	64,90	M.A.X.	49,90	Outpost 2	79,90	TFX 3: F22	79,90
Beast Wars	69,90	Flight Sim. '98 (MS)	a. A.	M.A.X. 2	69,90	Pandemonium 2	69,90	Theme Hospital	69,90
Blade Runner	79,90	Floyd	74,90	Manx TT	74,90	Panic Soldier	34,90	Tomb Raider 2	69,90
Club Man. 97 / 98	49,90	Formel 1 '97	79,90	Mayday	a. A.	Panzer General 3D	a. A.	Total Annihilation	69,90
Com.+Cong. 2	79,90	Frogger	69,90	MDK	44,90	Pax Imperia 2	74,90	Ubik	79,90
C+C 2 Gegenangr.	27,90	Grand Prix 2	79,90	Monopoly LE	59,90	Perfect Weapon	72,90	WET - Sexy Empire	74,90
C+C 2 Vergeltung	27,90	Hattrick Wins	69,90	Monop. Star Wars	69,90	PGA Tour Pro	72,90	World Wide Soccer	69,90
C+C 2 Eins. Entsch.	37,90	Have a N.I.C.E. day	59,90	Monkey Island 3	74,90	Populus 3	72,90	Yahtzee	39,90
Comanche 3.0	79,90	H.E.D.Z.	69,90	Moto Racer	72,90	Q 2 (id Software)	69,90		
Conquest Earth	79,90			NBA Hangtime	69,90	Red Baron 2	69,90		
Constructor	69,90	Holiday Island	69,90	NBA Live '98	72,90	Redneck Rampage	69,90		
Dark Colony	69,90	Hugo 5	59,90	Need 4 Speed 2	72,90	Risiko	59,90		
Dark Reign	79,90	iF22 - Raptor	79,90			Sega Rally MMX	69,90		
Dark Vengeance	a. A.	Industrie Gigant	69,90			Shadows of Empire	74,90		
Demonworld	69,90	Jagged All. 2 DG	69,90			Siedler 2 Mission	27,90		
Diablo	74,90	Jedi Knight: DF 2	79,90			Sim City 3000	a. A.		
Dungeon Keeper	69,90	Jurassic War	34,90			Sim Copter	69,90		
Estacatica 2	69,90	Lands of Lore 2	79,90			Starcraft	74,90		
Extreme Assault	69,90	Lords o. R. 2 Expan.	27,90			Star Trek: Gener.	74,90		

Verpackungskosten: Nachnahme + DM 10,90 / Vorkasse (Scheck) + DM 6,90
 NEU: Schon ab DM 180,- versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.

B+E Preishits

Beavis & Butt Head	24,90
Cybermania	19,90
Dungeon Master 2	24,90
FIFA 98 Classic	29,90
Jack Nicklaus	19,90
NBA Jam 1 & 2	24,90
NHL 98 Classic	29,90
PGA Tour 486 Classic	29,90
PGA Tour 96	19,90
Shattered Steel	29,90
Warcraft 2	29,90
Wing Commander IV	59,90
und viele viele mehr...	

ÜBRIGENS: Wir führen auch Software für Sony PSX und Nintendo 64
 z. B. Formel 1 '97 (PSX) nur DM 99,90
 Warcraft 2 (PSX) nur DM 84,90
 Nintendo 64: Blast Corps (pal) 119,90
 Thrustmaster T2 + Rally Racing 97
 bei uns nur DM 249,90
Lösungshefte je DM 12,90
!! Gesamtpreisliste gratis !!

!!Händleranfragen erwünscht!!
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Power On!

SV 737 AEROSPACE ULTRA
 Klapphornsprecher in Vollendung!
 Integrierter Verstärker, 100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse und 100% Technischer Kristallklarer Sound.
 unverb. Preisangabe **DM 13,95**

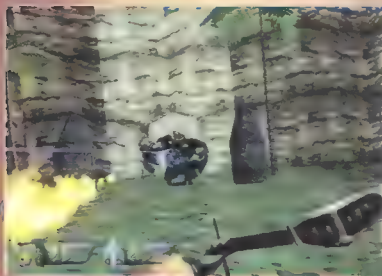
SV 734 AEROSPACE SURROUND*
 Der König der High-End-Verstärker!
 Integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautsprecher, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.
 unverb. Preisangabe **DM 119,95**

SV 733 AEROSPACE ULTRA
 Der König der High-End-Verstärker!
 50 Watt PMPO, Lautsprecher, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.
 unverb. Preisangabe **DM 99,95**

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
 Musik nicht nur hören, sondern fühlen!
 Integrierter Verstärker, 100 Watt PMPO, 180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt.
 unverb. Preisangabe **DM 179,95**

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
 Musik nicht nur hören, sondern fühlen!
 Integrierter Verstärker, 100 Watt PMPO, 180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt.
 unverb. Preisangabe **DM 99,95**

SV 731 AEROSPACE ULTRA
 Der König der High-End-Verstärker!
 50 Watt PMPO, Lautsprecher, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.
 unverb. Preisangabe **DM 99,95**



Turok fasziniert durch die grandiosen Lichteffekte und butterweiche Animationen der Gegner genauso wie durch die acht riesigen Levels.

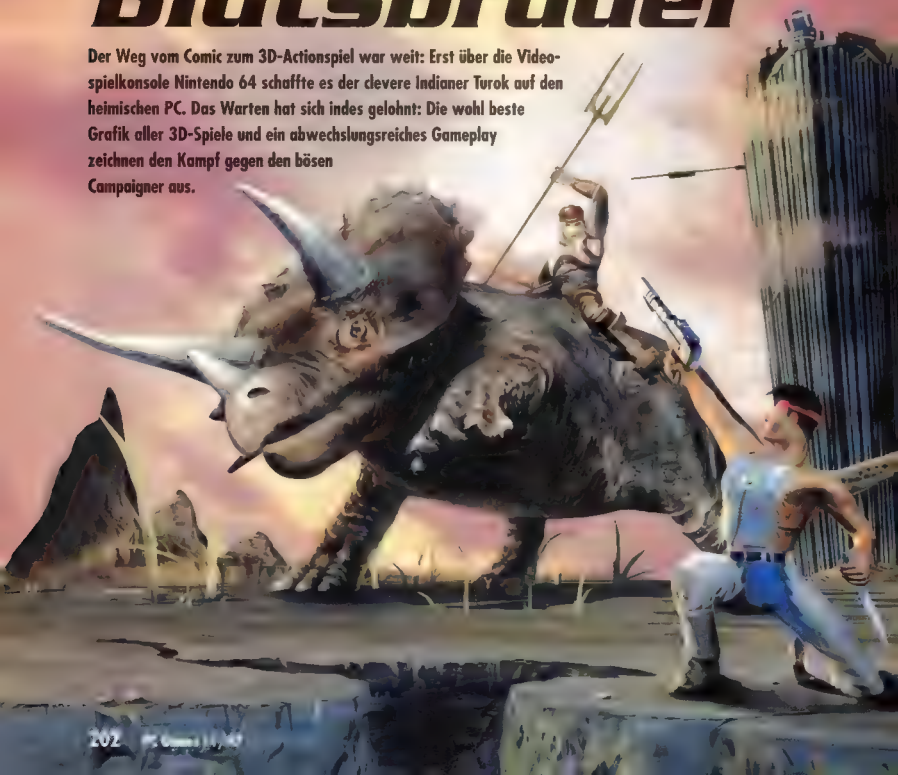


Die beißlustigen Saurier im Raptor-Look sehen zwar gefährlich aus, sind aber noch vergleichsweise harmlose Angreifer.

Turok

Blutsbruder

Der Weg vom Comic zum 3D-Actionspiel war weit: Erst über die Videospielekonsole Nintendo 64 schaffte es der clevere Indianer Turok auf den heimischen PC. Das Warten hat sich indes gelohnt: Die wohl beste Grafik aller 3D-Spiele und ein abwechslungsreiches Gameplay zeichnen den Kampf gegen den bösen Campaigner aus.



Echte Helden sind selten geworden. Seit Winnetous Tod und dem Dahinscheiden des letzten Mohikans sind gerade die indianischen Heroen eine Seltenheit geworden. Einer hat sich aber gehalten: Turok, Hauptdarsteller der gleichnamigen Comic-Serie. Er hat sogar den Sprung ins digitale Zeitalter schadlos überstanden und mit seinem Spieledebüt auf dem Nintendo 64 für Aufsehen gesorgt. Was bei Figuren wie Batman oder Superman bislang wenig überzeugend funktionierte, macht bei Turok spontan Spaß. Auch die Umsetzung für den PC verspricht packende Unterhaltung, da die exzellente Grafik und die riesigen Levels für stundenlange Spannung sorgen. Eines vorweg: Turok läuft nur mit 3D-Grafikkarten, was angesichts der aufwendigen Grafik nur sinnvoll erscheint.

Nebel des Grauens

Wer die Konsolenversion von Turok kennt, merkt schnell, daß die PC-Version 1:1 umgesetzt wurde. Intro, Sounds und die Grafik entsprechen exakt dem Original, sind dank der höheren Auflösung und der schärferen Darstellung auf einem Monitor sogar noch einen guten Tick besser. Leider wurde auch der Bildaufbau vom Nintendo 64 übernommen, was das Potential der diversen 3D-Chips für den PC nicht zur Gänze ausreizt. Für Turok 2 wurde uns aber eine spezielle PC-Version versprochen, die deutlich besser als die Konsolenversion aussehen soll. Trotz des etwas zu nahen Horizonts kann die Optik auf Anhieb begeistern: Wundervoll animierte Gegner in allen Größenordnungen, eine vollkommen flüssig animierte

Landschaft und brillante Lichteffekte ziehen den Spieler spontan in ihren Bann. Sogar der ständig vorhandene Nebel stört nicht wirklich, da er von den Designern geschickt als Mittel zum Spannungsaufbau eingesetzt wird. Wenn plötzlich ein Gegner als Schemen aus den Dunstschwaden auftaucht, bekommt selbst der größte Edgar-Wallace-Hasser Herzklopfen.

Kampf dem Campaigner

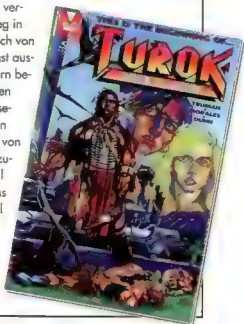
Turoks Aufgabe im Spiel ist klar: Er muß den Erzbösewicht namens Campaigner stoppen, der vom verlorenen Land aus (siehe Kasten „Der Comic“) das Universum erobern will. Beide benötigen für ihre unterschiedlichen Vorhaben das Chronoscepter, eine uralte Waffe mit magischen Kräften. Da der Campaigner sich von Turok natürlich nicht aufhalten lassen will, überschwemmt er das verlorene Land mit Massen von biomechanisch manipulierten Dinosauriern und Droiden, die den mutigen Indianer aufhalten sollen. Bevor es also zum entscheidenden Kampf kommt, muß Turok die Einzelteile der Superwaffe finden, sich seine Gegner vom Leib halten und außerdem Schlüssel finden, um zu den insgesamt acht Teilen des verlorenen Lands Zugang zu erhalten.

Der Affe ist los

Das Leveldesign von Turok unterscheidet sich schon im ersten Level deutlich von anderen 3D-Actionspielen. Die Dschungellandschaft hebt sich wohltuend von den gewohnten, düsteren Gewölben ab, durch die der Spieler sonst immer hetzen muß. Fürs Auge wird viel geboten, wenn hervorragende animierte Affen auf Palmen klet-

Der Comic

Die Vorlage zu Turok stammt aus den gleichnamigen Comics, die von Rags Morales, Bill Dunn und Tim Truman entworfen wurden. 1995 wurden sie von Acclaim Comics wieder auf den Markt gebracht und erzählen seitdem regelmäßig die Abenteuer des Indianers. Zur Vorgeschichte: Turok lebte ursprünglich Mitte des 19. Jahrhunderts mit seinem Stamm im Westen der USA, bevor er auf der Suche nach neuen Jagdgründen durch einen versteckten Zugang zufällig den Weg in das verlorene Land fand, das noch von Dinosauriern und anderen längst ausgestorbenen geglaubten Ungeheuern bevölkert war. Hier begann er seinen Kampf gegen alle möglichen Bösewichter, die das verlorene Land in ihren Besitz bringen wollten und von dort aus auch unsere Erde heimzusuchen trachteten. Der zweite Teil zu Turoks Abenteuern ist übrigens schon in Arbeit und wird parallel für Nintendo 64 und PC entwickelt, um zu gewährleisten, daß die technischen Fähigkeiten der 3D-Karten entsprechend ausgereizt werden.



In Turok können Sie starke Gegner überraschen, indem Sie plötzlich aus dem Wasser auftauchen und schnell schießen.



Die Walkendecke scheint noch weit entfernt zu sein, doch später muß Turok sogar noch viel höher auf die Berge kraxeln.



In den finsternen Tempelanlagen lauern diese Echsenwesen auf Turok.



Wie detailreich die vielen Polygonfiguren sind, erkennen Sie an diesem gigantischen Triceratops mit seinem Reiter, der trotzdem weich animiert durch die Urwaldlandschaft stapft.

tern, Gazellen durchs Gras hüpfen oder Vögel am Himmel ihre Kreise ziehen. Im Gegensatz zu diesen harmlosen Vertretern der Fauna macht Turok auch schnell Bekanntschaft mit weniger freundlich gesinnten Zeitgenossen. Die flinken Raptoren stürzen urplötzlich aus dem Nebel, offenbar mit der festen Überzeugung, daß ein In-

dianer ein gar köstlicher Leckerbissen sei. Ähnlich unangenehm sind die Droiden, die entweder waffenschwingend auf Turok zustürzen oder aus sicherer Entfernung auf ihn schießen. Glücklicherweise ist die erfahrene Rothaut im Umgang mit Waffen aller Art geschult und wehrt sich zuerst mit Messer und seinem Jagdbogen, der

auch mit Explosivgeschossen ausgerüstet werden kann. Später finden Sie Pistolen, diverse Gewehre und sogar Plasma- und Laserwaffen bzw. Raketenwerfer. Hin und wieder stolpert Turok über Medikits, um seine Blessuren zu kurieren. Das ist angesichts des happigen Schwierigkeitsgrades auch dringend nötig, da Sie nur an






bestimmten Stellen im Spiel abspeichern dürfen.

Intelligente Kameraführung

Die Steuerung von Turok erinnert an eine Mischung aus den klassischen 3D-Spielen auf dem PC und der des Konsolenoriginals. Turok kann springen, schwimmen, nach oben und un-

Die Waffen

13 Waffen stehen Turok zur Verfügung, mit denen er sich seiner zahlreichen Feinde erwehren kann. Haben Sie alle Teile des Chronoscepters gefunden, steht Ihnen die 14. und ultimative Waffe gegen den Campaigner zur Verfügung. Das Problem liegt wie in allen 3D-Actionspielen bei der Versorgung mit Munition. Nachschub für die kleineren Kaliber liegt schon mal unter einer Palme, doch Munition für die dicken Wummen muß meist erkämpft werden.

	Messer: Sinnvoll gegen schwache Gegner, wenn die Munition knapp ist
	Bogen: Mit den zu findenden Tek-Spitzen eine starke Waffe auch gegen große Gegner
	Pistole: Für diese relativ schwache Waffe finden Sie oft Munition
	Sturmgewehr: Verwendet die Pistolen-Munition und feuert drei Geschosse auf einmal ab. Gut gegen Saurier
	Schrotflinte: Wirkt am besten auf kurze Distanz. Hervorragend, wenn Sie Explosivgeschosse finden

	Automatische Schrotflinte: Keine Nachladezeiten, ansonsten wie die Schrotflinte
	Granatwerfer: Verschießt Granaten mit großem Wirkungskreis
	Impuls-Gewehr: Die hocheffektiven Energieladungen benötigen schwer zu findende Munition
	Maschinengewehr: Schnell, stark, hungrig. Der Munitionsnachschub ist ein Problem
	Alien-Waffe: Finden Sie bei getöteten Aliens. Verschießt explodierende Anti-Materie-Ladungen
	Vierfach-Raketenwerfer: Effektiver können Sie Gegner kaum bekämpfen
	Partikel-Beschleuniger: Die hochbeschleunigten Partikel lähmen den Gegner erst, um ihn dann zu zerreißen
	Fusions-Kanone: Eine mittlere Atombombe ist nichts dagegen

Sonderpreisliste

Acies of the Deep Zusatz-Missionen	DV 22,95	Lost Eden	DV 19,95
Acies of the Deep Zusatz-Missionen	DV 22,95	Magic Carpet 2	DV 29,95
Alban	DV 19,95	Mechwarrior 2 (Win 95)	DV 29,95
Amberstar	DV 19,95	NHL Hockey '96	DV 29,95
Ascendancy	DV 32,95	Normality	DV 32,95
Battle Isle 3	DV 36,95	Practical Gold	DV 29,95
Bleithiss	DV 24,95	Pizza Connection	DV 19,95
Civilization	DV 26,95	Pole Position	DV 32,95
Civilization	DV 26,95	Project Paradise	DV 19,95
Conquest of the New World	DV 24,95	Pro Pinball: The Web	DV 29,95
Der Reeder	DV 19,95	Shanghai - Große Momente	DV 22,95
Descent 2	DV 29,95	Sensible World of Soccer	DV 19,95
Destruction Derby	DV 29,95	Simon the Sorcerer 2	DV 29,95
Die Seidler	DV 24,95	Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV 29,95
Discworld	DV 29,95	Steel Panthers	DV 29,95
Down in the Dungs	DV 31,95	Stonewall	DV 24,95
EastAsia	DV 29,95	Summer & Winter Challenge	DV 32,95
Fantasy General	DV 29,95	SWN 3D	DV 39,95
First Attack	DV 22,95	Syndicate Wars	DV 39,95
FIFA Soccer '96	DV 29,95	Theme Park	DV 29,95
Flight, Jimmied	DV 32,95	This means war!	DV 29,95
Game Machine	DV 24,95	Time Commando	DV 39,95
Gene Wang	DV 39,95	Transport Tycoon & World Editor	DV 27,95
Golden Gate Killer	DV 22,95	Ultima II	DV 29,95
Horse - Die Expedition	DV 34,95	Volgus	DV 32,95
Lands of Lore	DV 19,95	Wing Commander 3	DV 35,95
Lemmings 1-3	DV 29,95	Wizards 7	DV 39,95
Little Big Adventure	DV 29,95	Worms & Zusatz-CD	DV 29,95
		X-COM	DV 27,95

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

Lösungsbücher
zu allen namhaften Spielen
je 14,95,-



Jetzt im
neuen großen
Spiele-Shop
(neue Anschrift beachten!)

COMMAND
CONQUER

2
Mission CD:
Vergeltungsschlag
27,95

*79,95

SPIELE-SAMMLUNGEN

Dune, Lands of Lore, Kyrandia 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Starford, Suwara 2050, B17 Doughty, Pool, Machaveil, F17A, Sensible Golf, F15II u.v.a.	74,95	20 Giant Games DA	74,95
Lolipop, Turman 2, Winzer, Mad TV Transworld, St. Thomas, El Imperio, Invest, Teibreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	44,95	Gamebox DV	44,95
Akone, in the Dark 2-3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenkrieg, Der Panzer, Ishtar Trilogy (1-3), Lesson Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	39,95	Gold Games Collection DV	39,95
Maniac Mansion 1+2, Zak McKracken, Loom, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Sam + Max, LucasArts Top Adventures, DV	59,95	LucasArts Trilogy Edition DV	59,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Shoguns DV	39,95		39,95
Anstoss - World Cup Edition, Euro 96, Tran Trainer, Super Soccer			



74,95



69,95



74,95



77,95



84,95



74,95

CD-ROM

688(I) Hunter/Killer (Win 95)	DV 77,95
Agent Armstrong	DV 74,95
AH-64D Longbow Gold (Win 95)	DV 77,95
Alexander 1 - Große	DV 69,95
Anstoss 2 (Win 95)	DV 74,95
Armored Fist 2	DV 77,95
Atlantis	DV 79,95
Atomic Bombmen	DV 59,95
Beasts & Burmpers	DV 69,95
Betrayal in Antares *	DV 84,95
Bling! - Special Edition	DV 34,95
Bundesliga Manager '97	DV 67,95
Capitalism Plus	DV 57,95
Carriagewood	DV 69,95
Civilization 2	DV 64,95
Civilization 2 Scenarios & Zusatz	DV 39,95
Club Manager 97/98	DV 39,95
Comanche 3	DV 77,95
Command & Conquer 1 - VGA	DV 67,95
Command & Conquer 1 - Mission	DV 27,95
Command & Conquer 2	DV 87,95
Command & Conquer 2 Level-CD	DV 27,95
Der Gegenangriff	DV 27,95
Command & Conquer 2 Level-CD	DV 27,95
Vergeltungsschlag 1	DV 27,95
Conquest Earth	DV 84,95
Constructor	DV 74,95
Creatures (Win 95)	DV 69,95
Creatures Zusatz-CD	DV 19,95
Daggerspell	DV 64,95
Dark Colony	DV 74,95
Dark Reign (Win 95) *	DV 84,95
Das Schwarze Auge 3	DV 39,95
Demonworld (Win 95)	DV 69,95
Der Indisziplinäre (Win 95)	DV 74,95
Dieblich (Win 95)	DV 79,95
Diablo Zusatz-CD	DV 19,95
Die Entscheidung	DV 74,95
Die Seidler 2	DV 67,95
Die Seidler 2 Mission CD	DV 29,95
Die Seidler 2 - Übersiedler	DV 19,95

CD-ROM

Die Seidler 2 - Gold Edition	DV 74,95
Domination (Win 95)	DV 79,95
Dungen Keeper	DV 77,95
Earth 2140	DV 37,95
Earth 2140 Mission Pack 1	DV 24,95
Ecstasy 2	DV 79,95
Elisabeth 1	DV 69,95
Extreme Assault	DV 69,95
F-16 Fighting Falcon	DV 66,95
Fallout	DV 74,95
FIFA Soccer '97	DV 64,95
FIFA Soccer Manager	DV 69,95
Fighters Anthology *	DV 79,95
Ford (Win 95)	DV 74,95
Forgotten Realms Archives	DV 59,95
(Sammlung von 12SSI-Klassikern)	
Formula 1	DV 89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV 89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	DV 19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV 24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV 26,95
Formel 1 Manager Professionals	DV 69,95
Formula Karts (Win 95)	DA 69,95
Hatrick Wins (Win 95) *	DV 69,95
Have a Nuts, day! Track Pack	DV 29,95
Heroes of Might & Magic 2	DV 66,95
Heroes of Might & Magic 2	DV 74,95
Holiday Island	DV 74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV 22,95
IF-22	DV 89,95
Imperium Galactica	DA 77,95
Imperialismus	DV 74,95
Joining Alliance 2	DV 74,95
KNOX - Knut, Kill and Destroy	DV 24,95
KNOX Mission-CD	DV 32,95
Little Big Adventure 2	DV 77,95
Lords of the Realm 2	DV 62,95
Lords of the Realm 2 Zusatz-CD	DV 22,95
Lost Vikings	DV 65,95
Lost Vikings 2	DV 49,95

CD-ROM

Master of Orion 2	DV 74,95
MAX	DV 44,95
MDK	DV 49,95
Monkey Island 3	DV 77,95
More Racers	DV 77,95
NBA Live '97	DV 64,95
Need for Speed 2	DV 77,95
NHL Hockey '97	DV 64,95
Nordwies	DV 77,95
Parfait Admiral	DV 79,95
Papillon 3	DV 79,95
Privateer 2	DV 59,95
Pro Pinball - Timeshock!	DA 69,95
Redneck Rampage	DA 74,95
Resident Evil	DV 74,95
Schiebentritt	DV 36,95
Sega Worldwide Soccer	DV 74,95
Silent Hunter	DV 42,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV 39,95
Sim City 2000 Collection	DV 89,95
Sim City 2000 Collector	DV 74,95
Sim City 2000 (Win 95)	DV 34,95
Sonic & Knuckles Collection (Win 95)	DV 74,95
Star Commander	DA 74,95
Star Trek Generations	DV 79,95
Star Trek Starfield Academy	DV 79,95
Steel Panthers 2	DV 49,95
Swing	DV 39,95
The Day	DV 49,95
Theme Hospital	DV 77,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV 49,95
Tiger Shark (Win 95)	DA 74,95
Total Annihilation (Win 95)	DV 82,95
Vermeer	DV 57,95
Wages of War	DV 54,95
Warlords 3	DV 79,95
Warlords 3	DV 79,95
WET	DV 77,95
Wing Commander 4	DV 59,95
X-COM - Apocalypse	DV 79,95
X-Wing Edition	DV 32,95
X-Wing vs. TIE Fighter	DA 74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen
und Eure Bestellung
durchgeben, oder eine
Postkarte/Brief mit
Euren Wünschen an uns
schicken.

Der Versand erfolgt
dann per Nachnahme
(+ 9,90 DM oder per
Vorkasse, — DM).
Ab 180,- DM Bestell-
wert liefern wir
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Münsterstr. 98
46397 Bocholt

☎ (02871) 183088,
180637, 8631

ten blicken oder seitlich ausweichen. Da es auf dem PC kein Steuergerät wie beim Nintendo 64 gibt, muß der Spieler wohl oder übel auf die Tastatur zurückgreifen. Eine Kombination von Maus und Tastatur wäre am sinnvollsten, würde nicht die Steuerung der Blickrichtung so träge reagieren. Mit etwas Eingewöhnung läßt sich unser Held aber ordentlich dirigieren, und der Spieler ist schneller in der Turok-Welt gefangen, als man glauben mag. Die Designer benutzen nämlich viele kleine Tricks, um Sie voll ins Geschehen einzubeziehen. Beispiel: Wenn Turok eine Leiter hinaufsteigt, schwenkt automatisch die Blickrichtung nach oben und dann wieder zurück, was höchst realistisch die Kopfbewegungen nachempfunden. So glaubt man schnell, selbst mitten im Spiel zu agieren und nicht eine fiktive Figur zu steuern. Auch das Tauchen mit real wirkenden Schwimmbewegungen verstärkt diesen Eindruck zusätzlich.

Komplexes Gameplay

Im Gegensatz zu den meisten anderen Vertretern des Genres



Dieser Endgegner kann mit einem einzigen Schlag ganze Wände zum Einsturz bringen.

ist Turok kein wüstes Ballerspiel, in dem es nur um das Niedermetzeln der Gegnerscharen geht. Die Actionelemente werden sparsam eingesetzt, im Vordergrund steht das Erforschen der riesigen Levels und das Lösen der Jump-and-Run-Aufgaben. Turok erreicht nämlich viele Teile eines Levels nur mit gut getimten Sprüngen, wobei hier die Automap und die sich ändernde Blickrichtung beim Sprung eine große Hilfe sind. Befindet sich Turok in der Luft, schwenkt die Kamera nach unten, damit



Wenn Turok auf eine Leiter steigt, schwenkt die Kamera flott nach oben, was für eine größere Realitätsnähe sorgt.

Sie sehen, wo Sie auftreffen. Das erfordert zwar etwas Übung, doch anhand der hervorragenden Aufgaben im Tutorial lernt man schnell, diese Hürden zu meistern. Außerdem sollten Sie immer wieder die Ohren spitzen, wenn ein Geräusch beispielsweise einen neuen Gegner ankündigt oder verrät, daß Sie einen versteckten Schalter benützt haben.

Überhaupt trägt der Sound viel zur packenden Atmosphäre von Turok bei. Die unterschiedlichen Klänge der Waffen, die Urwaldgeräusche, das Trampeln der Saurier und die rhythmischen Audio-Tracks passen hervorragend zusammen und lassen stellenweise wohlige Schauer über den Rücken des Spielers rieseln.

Florian Stangl ■

Statement

Technisch perfekt, grafisch brillant und abwechslungsreicher als die meisten Konkurrenten: Turok ist ein echter Lichtblick im 3D-Action-Genre. Die Reise des heldenhaften Indianers durch grüne Dschungellandschaften, finstere Tempelanlagen, schummrige Höhlen und kalte Stahlgebäude lebt vor allem von der beeindruckenden Optik. Die Animationen der Gegner, vor allem der Saurier, sind eine Augenweide, und die sich automatisch ändernden Blickwinkel ziehen den Spieler schnell mitten ins Geschehen. Die famosen Lichteffekte und die witzigen Waffensysteme runden das gute Bild ab. Die riesigen Levels wiederholen sich an keiner Stelle und fordern dem Spieler einiges an Kopfarbeit ab, da die Mischung aus Jump-and-Run-Elementen und Schalterrätseln deutlich herber als in üblichen Ballerspielen ist. Daher auch eine Warnung an alle 3D-Action-Fans: Turok läßt sich nur schwer mit der indizierten Konkurrenz vergleichen, da Sie wesentlich mehr denken müssen und sich der reine Balleranteil sehr in Grenzen hält. Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad happig, da sich nur an bestimmten Stellen im Level speichern läßt. Angesichts der kargen Softwareversorgung des Nintendo 64 mag es sinnvoll sein, ein Spiel künstlich zu strecken, doch zum einen ist der PC mit Spielen bestens versorgt, zum anderen ist Turok auch so komplex genug.



SPECS & TECS	
VEA Single-PC	
SVGA ModemLink	
DGE Network	
WIN 95 Internet	
Quik GeneralMedia	
AMD Audio	
REQUIRED	
Pentium 90, 16 MB RAM,	
2x CD-ROM, HD 10 MB	
RECOMMENDED	
Pentium 133, 32 MB RAM,	
2x CD-ROM, HD 10 MB	
3D-SUPPORT	
Direct 3D, 3dfx	

RANKING	
3D-Action	
Grafik	93%
Handlung	88%
Multiplayer	79%
Spielspaß	85%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-

PC GAMES

IM ABO

ZUR BESTELLUNG: BITTE ABOKARTE IM HIET VERWENDEN



Als Dankeschön: **CD-Ständer** mit 12 Jewel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer bietet Platz für 24 CDs, und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlich neuen Inlays finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert. Artikelnummer 1088. Zuzahlung: keine.

PC GAMES - DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELEMAGAZIN - IM ABO:

- Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials.
- Unsere Experten testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind.
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk aller PC Games-Hefte.

Kreuzzug ins Glück



Effektiv im Angriff, zuverlässig in der Defensive, extrem zweikampfstark, diszipliniert bis ins letzte Glied, brandgefährlich auch aus größeren Entfernungen, und selbst die Viererabwehrkette klappt wie am Schnürchen – was sich anhört wie das genaue Gegenteil der Nationalmannschaft, ist für die über 200 Demonworld-Einheiten selbstverständlich. Weitere Unterschiede: Der Chef der Truppe ist kein Bundestrainer, sondern ein gestandener Feldherr, heißt Jason Klingor und nicht Berti Vogts, und statt Armenien, Albanien und Kolumbien bekommen Sie es in diesem Fantasy-Strategiespiel mit den „Ordensrittern der Reinigenden Finsternis“, Eisriesenkriegern und vorwitzigen Schneetrollen zu tun.

Das von Ikarion produzierte Hexagonstrategiespiel basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel-System aus dem Hause Hobby Products (siehe Kasten). Demonworld-Kenner werden zwar die kniffligen Zwerge, Elfen und Orks vermissen, dafür aber eine Vielzahl ihrer anderen Lieblinge wiedererkennen. In der 56-teiligen Kampagne treffen die von Ihnen vertretenen Menschen u. a. auf Schneebarbaren, Tiermenschen, Eishexen, Skelettkrieger und Zombies, die von Schneekanonen und anderem schweren Kriegsgerät aus dem Dämonenreich von Isthak Blankt werden. Das Imperium schlägt zurück mit Armbrustschützen, Mammutjägern, Lanzenreitern und Streitwägen, die sich Runde für Runde (mit oder ohne Zeilimit) ins Innere des Dämonenreichs von Isthak vorankämpfen. Zu Beginn einer Mission platzieren Sie einen Teil Ihrer Einheiten (bestehend aus sechs bis acht Einzelfiguren) in den zugewiesenen Regionen; jede Einheit wird dabei von einem Anführer befehligt und zum Teil von Standortenträgern (heben die Moral) und Musikern (erleichtern die Bildung von Formationen) begleitet. Die Struktur Ihrer Einheiten entscheidet darüber, wie schnell diese vorankommen und wie groß die Erfolgschancen im Fall eines Kampfes sind. Jede Formation hat ihre Vor- und Nachteile: Sie können die Soldaten in Reihen neben-

oder hintereinander stellen, ein Karree oder einen Keil bilden. Letzterer hat z. B. den Vorteil einer enormen Durchschlagskraft, schränkt aber die Manövrierfähigkeit drastisch ein. Faustregel: Je „intelligenter“ und erfahrener eine Einheit, desto größer die Auswahl an Formationen; konfuse „Horden“ und „Plänkel“ bekommen selbst die dümmsten Demonworld-Charaktere hin.

Gruppenzwang

Zwar sind in Demonworld auch zehn anwählbare Einzelspieler-Karten enthalten, doch der eigentliche Kern des Spiels ist die Kampagne. Dieser Feldzug ist in sechs handliche „Teilkampagnen“ (bestehend aus vier bis sieben Einsätzen) gegliedert, wobei Sie sich gelegentlich zwischen zwei Ästen des Missionsbaums entscheiden müssen. Nach jeder Schlacht können Sie Ihre Einheiten in der Armeeverwaltung neu gruppieren, mit zusätzlichen Einzelkämpfern aufstocken oder gar komplett auflösen. Die Verwaltung Ihrer Streitkräfte erfolgt mittels eines „Pools“; Rekrutierungspunkte symbolisieren den Wert einer Einheit, die beim Erstellen fällig und beim Verkauf ausbezahlt werden. Die Zuweisung der sogenannten „Dinge“ erfolgt ebenfalls auf diesem Bildschirm. Unter diesem Begriff sind rund 40 verschiedene „unique items“ (Banner, Speere, Schriftrollen, Amulette, Schwerter,



Wenn Sie den Cursor über eine Einheit bewegen, werden unten links alle relevanten Daten eingeblendet.

Ringe, Heiltränke, Äxte, Mäntel, Stäbe usw.) zusammengefasst, die man auf weiter Flur findet oder besiegt Truppen abknöpft und mit denen Sie – ähnlich wie in Diablo – einzelnen Einheiten zu bestimmten Fähigkeiten, Waffen und Zaubersprüchen verfallen. Der „Eisige Speer“ hat beispielsweise eine Reichweite von sogenannten 90 Feldern und trifft IMMER, während Amulette die Wirkung gegnerischer Zaubersprüche mindern.

Ready to go

Sobald Sie eine Einheit anklicken, wird Ihnen angezeigt, wie weit diese vorrücken kann; eine Rolle spielt dabei zum einen der Einheiten-Typ, zum anderen das Terrain. Farblich gekennzeichnet wird abendreich der Bereich, in dem Bewegungspunkte für eine weitere Aktion übrigbleiben. Zu diesen „Aktionen“ (die durch einen Rechtsklick auf eine Einheit aufgelistet werden) gehören das Auslö-

Demonworld

Hersteller der Demonworld-Brettspiele (Fachbegriff: „Tabletops“) ist die Firma Hobby Products, die auf diesem Sektor u. a. mit der amerikanischen Company Games Workshop (u. a. „Warhammer“) konkurriert. Ausgetragen werden die Demonworld-Schlachten auf sechseckigen Spielfeldern aus Karton, die aneinandergeliegt werden und auf denen das jeweilige Terrain (Wiese, Wald, Straße, Fluß, Schnee usw.) abgebildet ist. Als Spielfiguren dienen filigrane Zinnminiaturen, die von den Fans zumeist aufwendigstmals bemalt werden. Zum Handwerkszeug eines Demonworld-Spielers gehören des weiteren die umfangreichen Regelwerke, Tabellen und Würfel, die Runde für Runde über Sieg und Niederlage entscheiden. Und was kostet der Spaß? Für den Einstieg genügt bereits eine „Grundbox“, die inklusive Regelheft, Markern, Spielfeldern und Würfeln bereits für unter DM 70,- zu haben ist. Wer gleich mit einem 80-teiligen Grundset für seine Zinnminiaturen-Kollektion beginnen möchte, leistet sich die „Luxusausgabe“ für erschwingliche DM 120,-. Regelhefte schlagen mit rund DM 30,- zu Buche, und für Zinnfiguren legt man durchschnittlich zwischen DM 20,- und DM 30,- hin. Inzwischen gibt es Dutzende verschiedener Ausführungen (Zwergen, Elfen, Orks, Eisfürsten, imperiale Truppen usw.); der Wert einer kompletten Sammlung kann also locker vierstelligen Dimensionen erreichen.



sen von Zaubersprüchen, das Anschließen eines Bataillons an ein anderes, Munitionswechsel, das Auf- und Abladen von Geschützen, die Benutzung eines magischen Gegenstands, Formationswechsel, Drehungen (Einheit wendet auf der Stelle) und Schwenks sowie das Legen von Feuer. Die Flammen breiten sich in Windrichtung aus, verwunden Einheiten und fackeln z. T. ganze Wälder ab. Kämpfe finden statt, sobald zwei verbündete Einheiten aneinander grenzen; Zaubersprüche und Kanonenschüsse werden natürlich aus der Distanz ausgelöst.

„Lauf um Euer Leben...“

Über 200 verschiedene Charaktere sind an der Demonworld-Schlacht beteiligt, die sich hinsichtlich der Nahkampfstärke, Beweglichkeit, Fernkampfstärke, Panzerung und Moral unterscheiden. Auf Seiten der Isthak und des Imperiums kämpfen jeweils 27 Fantasy-Kreaturen, ergänzt

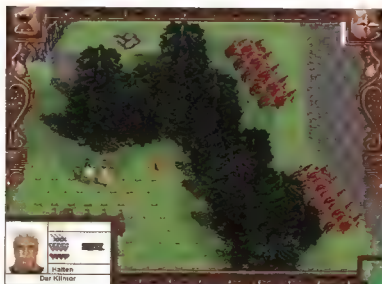


„Finden Sie diesen Mann...attraktiv?“ – Das Buch der Isthak bietet Infos über alle beteiligten Kreaturen.

durch Helden und Befehlshaber (stärken die Moral ihrer Begleiter) sowie Magier, die unter Einsatz von Magie-Punkten einen der ca. 50 Zaubersprüche auslösen können: Eishexen erzeugen Schneestürme, während Magier vom Orden des Reinigenden Lichts Flammenwände aufziehen und mit Feuerbällen um sich werfen. Einheiten, die einen Auftrag überlebt haben, bleiben Ihnen nicht nur erhalten und begleiten Sie in die nächste Schlacht, sondern gewinnen dank eines ausgeklügelten Erfahrungssystems auch zunehmend an Erfahrung – ein Argument, um die Truppen sorgsam zu behandeln und nicht gleich an der erstbesetzten Untoten-Armee aufzureiben.

Effekthascherei

Vorbei die Zeiten, als sich Fantasy General-Einheiten so lange gegenseitig „anstupsten“, bis sich der Unterlegene in Luft auflöste: Bei Demonworld wird noch richtig



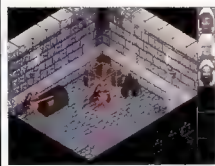
Die Symbole auf dem Terrain deuten an, welche Aktionen eine Einheit noch ausführen kann, falls sie an diese Position vorrückt.



In Reih und Glied: Die Formation Ihrer Bataillone kann jederzeit während der laufenden Schlacht geändert werden.

Unter Tage

In jeder der sechs Teilkampagnen ist eine sogenannte „Iso-Mission“ integriert, die sich in unterirdischen Dungeons abspielt und vom Spielprinzip her an die UFO-/X-COM-Serie von MicroProse, grafisch hingegen an Blizzards Action-Rollenspiel Diablo erinnert. Hauptdarsteller



sind Ihre Helden aus dem Hexagon-Modus, die in den Dungeons auf rund 40 verschiedene Charaktere treffen. Zu Ihren Aufgaben gehört u. a. das Töten der Eishekenanführerin, die Befreiung des Eisriesenkönigs und die Befreiung eines Verbündeten.

marschiert und zumindest andeutsungsweise gekämpft – Lanzen senken sich beim Angriff, Schwerter zischen durch die Luft, Kanonenkugeln donnern über's Schlachtfeld, und Einheiten wechseln mit der Präzision einer Squadreance-Truppe ihre Positionen innerhalb der Formation. Solange man nicht gerade WarCraft 2- bzw. Diablo-Niveau erwartet, wird man von der hohen grafischen Güte der animierten Zaubersprüche und gerenderten Charaktere überrascht sein – vor allem größere Einheiten, die gleich mehrere Hexagonfelder belegen (Gargylenreiterinnen, Kaiserliche Drachenreiter usw.), sehen einfach umwerfend aus. Riesige Karten, Dutzende von Einheiten, pompöse Animationen, eine Standard-Auflösung von 800x600 Bildpunkten bei 256 Farben – das zehrt an

den Hardware-Ressourcen. In der Tat verlangt Demonworld mindestens nach einem Pentium 60 mit 16 MB RAM; für die totale Übersicht bei 1.024x768 bzw. 1.280x1.024 Bildpunkten brauchen Sie einen Pentium 200 (MMX wird unterstützt) und 32 MB RAM. Achtung: Die erste Demonworld-Stoffel unterstützt NICHT die angekündigte Farbtiefe von 65.000 (HighColor); stattdessen wird klar, dass dieses Feature erst mit der Mission-Disk oder in Form eines Patches zur Verfügung stellen. Völlig gecancelt wurde die lange Zeit in Aussicht gestellte 3Dfx-Unterstützung. Eingebaut wurde hingegen ein „Stereo-Soundsystem“, das den Standort der Figuren auf dem Bildschirm berücksichtigt und z. B. zur Folge hat, daß Sie den Weg einer Einheit von rechts nach links auch

akustisch nachvollziehen können. Auch Sprachausgabe und Hintergrundmusik tragen das ihrige zur Demonworld-Atmosphäre bei.

Was testen wir hier eigentlich?

Im Gegensatz zur „Testversion“, die uns für die PC Games 10/97 vorgelegen HÄTTE, besteht Demonworld nicht mehr aus einer Ansammlung von Modulen, sondern enthält die komplette Kampagne inklusive aller Missionen und Features. Daher können wir uns auch erlauben, Grafik, Sound, Steuerung, Missions-Design und letztlich den Spielspaß zu bewerten. Aber: In der Ein-Tag-vor-Ma-

stertermin-Version war noch kein Multiplayer-Modus implementiert. Weil wir Ihnen keine „Wird bestimmt gut...“-Nonsens-Mehrspieler-Wertung zumuten wollen, werden wir eine Einschätzung dieses Programtteils in der kommenden Ausgabe nachreichen. Schon mal vorab einige Informationen dazu: Beschränkt auf zwei Spieler pro Partie, kämpft ein imperialer Feldherr gegen die Bedrohung aus Isthak – und zwar wahlweise an einem PC, via Modem oder im Netzwerk. Einstellbar sind Karte (13 Maps werden mitgeliefert), Spielziel, Rasse, Originalregeln ein/aus, Punktwerte der Armeen und Zugzeitbeschränkungen.

Petra Maueröder ■

Statement

Hexagonstrategiespiele sind auch nicht mehr das, was sie mal waren – nämlich eine ziemlich exklusive Angelegenheit für ein verschworenes Grüppchen von Hardcorelern. Das dürfte sich mit dem substanziellen Demonworld ändern, dem die Programmierer obendrein ein formidables Äußeres verpaßt haben.

Auch das Spieldesign ist stimmig: Jede einzelne der über 50 Missionen (darunter die Verteidigung einer Stadt, das Abfangen von Einheiten, die Rettung bedrohter Imperierler usw.) nimmt einen für mehrere Stunden in Beschlag, und die „Das geht doch bestimmt noch besser...“-Versuchung ist enorm. Die Motivation wird u. a. dadurch sichergestellt, daß man seine überlebenden Figuren in die nächste Schlacht mitnimmt und daher nicht – wie im Echtzeitspiel-Bereich üblich – einfach verzeihen kann. Nicht sonderlich ansprechend finde ich hingegen die handkalligraphierten Beschreibungen der Einheiten und Gegenstände im Isthak- bzw. Magie-Buch: schwer lesbare Schrift, verzerrt mit Illustrationen von künstlerisch fraglichem Wert. Fest steht: Demonworld ist ein wirklich phantastisches Hexagonstrategiespiel – grafisch ungewöhnlich repräsentativ, mit durchdachter Steuerung, und dank des verständlich geschriebenen Handbuchs und des überschaubaren Regelwerks auch für Einsteiger gut geeignet. Wen Fantasy General halbwegs gefesselt hat, der sollte sich Demonworld nicht entgehen lassen – Sie sind am Zug!



Auf los geht's los: In den markierten Bereichen (Karte rechts unten) dürfen Sie zu Beginn einer Mission Ihre Einheiten platzieren.

SPECS & TECHS

VE4	Single-PC	2
SV4	ModemLink	2
DD5	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	1
Cyrix	GeneralMMX	1
AMD	Audio	1

REQUIRED		
Pentium 60, 16 MB RAM,	4x-CD-ROM, HD 20 MB	

RECOMMENDED		
Pentium 166, 32 MB RAM,	8x-CD-ROM, 450 MB	

3D-SUPPORT		
keine 3D-Unterstützung		

RANKING

Strategie	
Grafik	85%
Handlung	80%
Multiplayer	-
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ikaron
Preis	ca. DM 100,-

software to touch hardware to fly!

MMC bietet in den Häusern in Köln und Bochum

Network-Gaming mit bis zu 16 PCs

Jede Software kann vor dem Kauf in unserem Haus vor Ort getestet werden

Installations- und Update Service

Internet surfen von unseren Servicestellen aus

Scannen und Drucken vor Ort in den MMC-Geschäftsstellen

Special Event Nights: jeden Samstag ab 22 Uhr Info unter Tel. 0221/9 23 31 45

MMC - GAMES SOFTWARE

688 Hunter Killer 79,- DM

U-Boot 5 m. Jäger

AH 64 Apache Longbow 2 79,- DM

Multischooter Simulator

Ansoft 2 74,- DM

Punk! Manager

Constructor 84,- DM

Echte 1-Bausimulation

Star Wars

Dark Colony 79,- DM

Echtes Strategie

Demonworld 69,- DM

Fantasy-Strategie

Earth 2140 Mission Pack 24,- DM

Scenery

Estatica 2 79,- DM

Arten-irc

F1 Racing Simulation 3DFX 84,- DM

Renn- und Action

Fallout 79,- DM

Rollenspiel

Have a N.I.C.E. Day 29,- DM

Track Pack

Scenery

Hugo 5 69,- DM

Jump and Run

Jedi Knight (Win 95) (D) 89,- DM

Star Wars

Land of Lore 79,- DM

Rollenspiel

Little Big Adventure 2 79,- DM

Adventure

Netstorm 84,- DM

Echtes Strategie

Pacific General 64,- DM

eng. Version

Pete Sampras Tennis 79,- DM

Tennis Simulation

Sean Dundee's 79,- DM

World Club Football

Fußball

SEGA Worldwide Soccer 79,- DM

Fußball

Shadow of the Empire d. A. 79,- DM

Star Wars

Starfile Academy 84,- DM

Action Adventure

Star Trek Generation 84,- DM

Adventure

Warlords III 84,- DM

Strategie

X-COM Apocalypse 79,- DM

Strategie

PC, CD-ROM, je Ausstattung, nicht freigelegt

Machen Sie einen Gamepool aus Ihrem PC

■ MMC - PC-HARDWARE

Basiss PC-Einheit 379,- DM

Im Min.-Tower-Gehäuse
vorinstalliert

28.666 MHz 1

Pentiumboard

Intel Chipset

13.3 MHz

ein HDD

Wechsel-
rahmen

der PC
Autoset

■ Guillemont-Bestseller:

Maxi Sound 64 399,- DM

Home Studio D (PnP)

Maxi Sound 32 Wave 224,- DM

FX (PnP)

Maxi Booster 240 D 79,- DM

Aktivboxen

Maxi Booster 160 69,- DM

Aktivboxen

Maxi Booster Sub 1 109,- DM

Subwoofer

Maxi Camer 3D fx 389,- DM

3D Beschleuniger

■ MMC-GAMES-HARDWARE

CH Combat Stick + ProThrottle 299,- DM

Bundle

Thrustmaster F16 FLC + TQS 504,- DM

Bundle

Thrustmaster F16 Cockpit 599,- DM

Bestellannahme: Mo.-Sa. 10-22 Uhr
Brüder & Schenke, 10-22 Uhr, 10-22 Uhr, 10-22 Uhr
Brüder & Schenke, 10-22 Uhr, 10-22 Uhr, 10-22 Uhr

Versandbedingungen: Alle Preise sind Verkaufspreise, nicht
inkl. MwSt. 7% (inkl. MwSt. 7%).
Lieferung: Montag bis Freitag, 10-22 Uhr, 10-22 Uhr, 10-22 Uhr
Voraussetzung: 10-22 Uhr, 10-22 Uhr, 10-22 Uhr
Wahl: 10-22 Uhr, 10-22 Uhr, 10-22 Uhr

DER COMPUTERCLUB empfiehlt
MMC-GAMES-STORES, testen Sie bei uns
vor Ort, bestellen Sie per Telefon, Fax oder
internet <http://www.mmc-online.de>

Informieren Sie sich im Internet auch über <http://www.computerclub.de>

MMC-Köln

Lotharstr. 26

50674 Köln

Tel. 0221-9233145

Fax 0221-9233147

Demostr. auch in
Münster, Aachen

MMC-Bochum

Vierthalerstr. 41

44787 Bochum

Tel. 0234-912402

Fax 0234-912402

INCUBATION

RATTLE ISLE PHASE VIER

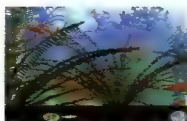
„WENN DU ROTE ALARMSTUFEN ZUM GÄHNEN FINDEST..“

„DANN GENIESS DIE RUHE VOR DEM STURM...“

—TEL. 0221—



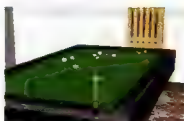
Area D



Die Qualität der Grafiken kann sich durchaus sehen lassen.

Drei Forscher verschwinden auf mysteriöse Weise während einer Expedition in einem unerforschten Gebiet Südamerikas. Wertvolle Daten über die Pflanzen dieser Gegend drohen verloren zu gehen. Im Auftrag einer Firma für Gentechnologie macht man sich also auf die Suche nach den Vermissten. Im Stil von Spielen wie Congo klickt man sich bildweise durch den Urwald, sammelt die meist schlecht versteckten Hinweise auf und sieht in der Ferne seltsames Gekirch vorbeihuschen. Die Dinosaurier, die während der letzten 60 Millionen Jahre im Urwald überlebt haben, stecken offensichtlich hinter dem Verschwinden der Forscher. Der Hubschrauber ist zerstört, die Forscher nirgends zu entdecken. Area D ist eines der vergessenen geglaubten Adventures, bei denen dem Spieler kaum Rätsel gestellt werden. Auch der weitgehende Verzicht auf Animationen läßt das Spiel trotz der gefälligen Grafiken veraltet wirken. (hw) ■

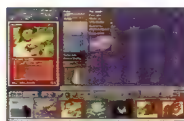
ProPool 3D



Bei derart ungenauer Maussteuerung bringt selbst die nette Optik nix.

Ob Sie lieber Pool in einer verruchten Kneipe oder in einem Salon mit englisch-feudalem Ambiente spielen – ProPool 3D will alle Geschmäcker zufriedenstellen. Sie dürfen aus verschiedenen harten Queues wählen, die Tische mit verschiedenen Holzern und Bezügen gestalten und das Ganze mit der Maus um alle Achsen drehen. Dadurch soll der Eindruck entstehen, daß sich ProPool 3D wie echtes Pool spielt. Tut es aber nicht, denn die grausam ungenaue Maussteuerung beim Zielen und dem Bestimmen der Stärke des Stoßes lassen ProPool 3D zum reinen Glücksspiel ausarten. Nur wer sich viel, viel Zeit nimmt, darf auf vorhersagbare Erfolge hoffen. Das mittlerweile betagte Virtual Pool von Interplay war da wesentlich spielbarer. ProPool 3D retten auch das ausdrückbare Bestellformular für einen echten Billardtisch von Brunswick Billards und die acht möglichen Pool-Varianten nicht vor dem Mittelmaß. (fs) ■

MTG: Spells of the Ancients



Der Deckbuilder unterstützt Sie beim Anlegen zusätzlicher „Kartensapel“.

Zur PC-Umsetzung des Trading-Card-Systems Magic: The Gathering (in deutschsprachigen Gefilden heißt's Magic: Die Zusammenkunft) bringt MicroProse jetzt die erste Zusatz-CD-ROM unter dem Titel „Spells of the Ancients“ heraus. Enthalten sind 60 neue Decks und 130 zusätzliche Karten aus den Serien „Unlimited Edition“, „Arabian Nights“ und „Antiquities“. Verbesserungen gegenüber dem ursprünglichen Programm hat es u. a. bei der Cleverheit des Computergegners gegeben; desweiteren erleichtern neue Sortier-Kriterien die Zusammenstellung und Verwaltung Ihrer Decks. Erstmals mitgeliefert wird ein „Sealed-Deck-Generator“, mit dem Sie Starter-Decks zusammenstellen können. Für leidenschaftliche Magic: The Gathering-Spieler ist Spell of the Ancients eine fast schon unumgängliche Anschaffung – nicht zuletzt wegen seiner sehr seltenen und zum Teil nicht mehr produzierten Karten. (pm) ■

Syyrah – The Warp Hunter



Eingekeist: Farbige „Meteroliten“ fliegen Syyrah um die Ohren.

Zu den Spielen, für die man gerade noch eine \$ 10-Shareware-Gebühr zu entrichten bereit wäre, gehört Syyrah von Pixelstorm, das für rund DM 50,- zu haben ist. Fünf Minuten Training genügen, um die ersten Levels des Geschicklichkeitsspiels im Tetris-Stil in Angriff zu nehmen: Das Raumschiff Syyrah ist von einem Kreis aus Kugeln in verschiedenen Farben umgeben, die allmählich in Richtung Bildschirmmitte vorrücken. Mit den Cursortasten läßt man Syyrah rotieren und weitere Kugeln abbauen. Wenn mindestens drei Kugeln nebeneinander liegen, verschwinden selbige und erhöhen dadurch Ihr Punktekonto. Das Ziel: möglichst viele Objekte abbauen, ehe das Raumschiff erreicht wird. Verschiedene Spielmodi und ein launiger Zweispieler-Modus runden das grafisch recht asketische Programm ab. PC Games meint: DM 50,- sind für ein Spiel dieser technischen und spielerischen Güteklasse ein mehr als stolzer Preis. (pm) ■

RANKING

Adventure

Spielspaß 28%

Hersteller ARI Data

Preis DM 50,-

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

SYSTEM

486DX2-66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA, Windows

RANKING

Simulation

Spielspaß 45%

Hersteller Head Games

Preis DM 70,-

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

SYSTEM

Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RANKING

Zusatz-CD-ROM

Spielspaß = %

Hersteller MicroProse

Preis DM 40,-

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

SYSTEM

486 DX-100, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 30 MB, Win95

RANKING

Geschicklichkeit

Spielspaß 44%

Hersteller Pixelstorm

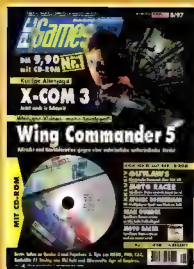
Preis DM 50,-

3D-SUPPORT

keine 3D-Unterstützung

SYSTEM

486 DX2-66, 8 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 21 MB, Win95



NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

09/97

10/97

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES 09/97 mit CD-ROM	zu DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC GAMES 09/97 mit CD-ROM	zu DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC GAMES 10/97 mit CD-ROM	zu DM 9,90
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Meine Adresse. (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankinzug
Konto-Nr.

BLZ

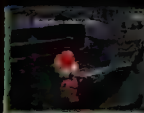
Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

INCUBATION

BATTLE ISLE PHASE VIER



...DENN BALD WEHT EIN ANDERER WIND AM STRATEGIE HIMMEL!



Next Generation.com/online
6/1997, USA

Bei der jüngsten Flut der Echtzeit-Strategie, die den Markt überschwemmt, erscheint das rundenbasierte INCUBATION als erfrischende Alternative."



PC Games 10/1997

"Erfolich hat Incubation deutlich mehr zu bieten als die rundenbasierte Konkurrenz oder Echtzeit-Strategie."



Game Spot.com/online
6/1997, USA

"Es hat das Zeug dazu, der unangefochten führende Strategie-Hit des Jahres zu werden."

Weitere Informationen, Bestellungen erhalten Sie im World Wide Web: <http://www.incubation.de>

Blue Byte Software GmbH • Espenheimer Straße 15B • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Telefax: +49 (0) 2 08. 4 50 88-99 • Technische Hotline: +49 (0) 2 08. 4 50 29-29



HIGH SEIN
FREI SEIN
TERROR MUß
DABEI SEIN

BONES
UN GATE

DICHTER

ARNDT D.
DU
SCHWUCHTEL!
MÜHNER FLIEGER

MADE FOR

35 gegen ALLES



& DENKER

GERMANY Auf gut deutsch: Neue Shows, neue Hits, neue Musik. Täglich von 18 - 20 Uhr



Obwohl sich Europa und vor allem Deutschland in puncto Verkaufszahlen nicht vor den Vereinigten Staaten verstecken braucht, kommen sich die verschiedenen Messen doch stark in die Quere. Aufgrund der hohen Akzeptanz der Electronic Entertainment Expo (E3) muß die European Consumer Trade Show (ECTS) immer mehr zurückstecken.

In der Vergangenheit pilgerten europäische Hersteller, Händler und Journalisten zweimal jährlich zur ECTS, um die neuesten Produkte unter die Lupe nehmen zu können. Da auf der E3, die traditionell Ende Mai stattfindet, fast jeder Publisher vertreten ist, beschränkt man sich in Zukunft auf eine ECTS im Herbst. Der späte Termin macht die Messe für Händler natürlich sehr interessant. Kurz vor dem Weihnachtsgeschäft kann man sich mit den verschiedenen Vertriebsgesellschaften noch einmal über Konditionen unterhalten, sowie die Qualität der Produkte und die Abverkaufschan- cen beurteilen. Die Industrie ist gedanklich ebenfalls beim bevorstehenden Weihnachtsgeschäft. Das macht die Berichterstattung für die schreibende Zunft immer schwieriger, schließlich wurden (fast) alle Produkte schon vor vier Monaten in Amerika präsentiert. Wir haben trotzdem versucht, einige Neuankündigen für Sie aufzuspüren...

Fast jedes Actionspiel mit 3D-Beschleunigung

Bei den Actionspielen wurde der Trend zur hardwaremäßigen Grafikbeschleunigung wei-

ECTS 97

Go West



Excalibur 2555AD vom britischen Hersteller Telstar hebt sich durch die Kombination von Action- und Rollenspiel-Extrakten von der Konkurrenz ab.

ter bestätigt. Auffallend hoch: die Anzahl an Präsentationssystemen, die mit 3Dfx-Karten bestückt waren. Die anderen Chipsätze sollen zum größten Teil nur über Direct3D unterstützt werden. Eine echte Über raschung hat Telstar im Gepäck. **Excalibur 2555AD** versetzt Sie in die Rolle von Merlins Zauberlehrling, der in die Zukunft reisen muß, um einer Gaunertrope das gestohlene Schwert Excalibur wieder abzu jagen. Das Spiel verbindet Elemente von Action- und Rollenspielen: In über 300 Locations lauern mehr als 50 verschiedene Charaktere, Magie- und Waffenfertigkeiten müssen auf gebaut werden. Mit sehr viel Mystik und einer fesselnden Story wird **Dreams to Reality** von Cryo Interactive aufwarten können. Gespielt wird aus einer Tomb Raider-ähnlichen Perspek tive, mehr als 100 Locations müssen erkundet werden. 3D-Action in einer Unterwasserwelt soll **Sub Culture** aus den Crite rion Studios bieten. An Bord ei-

nes Mini-U-Boots müssen Sie mit Diplomatie verfeindete Stämme zusammenbringen und in Auseinandersetzung schnelle Reaktionszeiten und Treffsicherheit beweisen. GT Interactive wandelt ebenfalls in den Fußstapfen von Schleichfahrt: Mehrere Meilen unter der Wasseroberfläche gehen Sie in **Critical Depth** auf die Jagd nach kostbaren Artefakten. Eine völlig ab gefahrene Idee steckt hinter **Leg o Challenge**. Mit diesem Rennspiel wagt der berühmte Hersteller von Kinderspielzeug nun auch im Softwaregeschäft erste Schritte. Das Konzept: Der Spieler kann sich zwischen fünf Fortbewegungsmitteln (Dragster, Kart, Formel 1, Off-Road oder Luftkissenboot) entscheiden, kleinere Modifikationen – basierend auf dem Baukastenprinzip – vornehmen und dann auf verschiedenen Strecken ausprobieren. Untermuert wird das Ganze mit realistischer Fahrphysik. Wer darauf verzichten kann, wird eher von **Leg o Racers** begeistert sein, bei dem



Untergetaucht: In Sub Culture pflügen Sie mit Ihrem U-Boot durchs Meer.



Shoot 'em Up-Spaß auf technisch hohem Niveau: The Reap of Take 2.



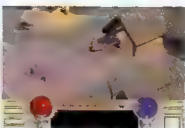
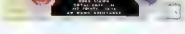
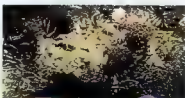
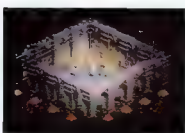
Eine Neuauflage des kultigen Video-Automaten Paperboy hat BMG Interactive in der Pipeline: Als Fahrrad-Kurier müssen Sie sich ganz schön abstrampeln.

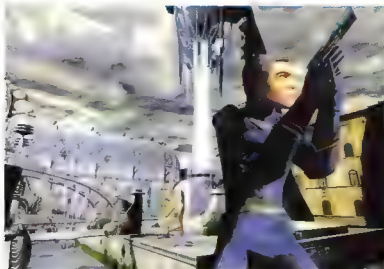
der Gesichtspunkt „Fun“ durch wilde Parcours (Weltraum, Pirateninsel) stärker ausgeprägt ist. Viel Spaß werden Fans sicherlich auch mit **POD: Back to Hell** haben. Die Zusatzdisk wird über acht neue Fahrzeuge und 16 neue Strecken verfügen. Außerdem werden alle Patches inklusive Unterstützungen für S3-Virge und ATI 3D enthalten sein. Sehr „extrem“ wird **Cou rier Crisis** von BMG Interactive ausfallen. Über 30 brandeilige Kuriersendungen müssen von

Ihnen in Los Angeles ausgeliefert werden. Dabei kommen Ihnen Fußgänger, parkende Autos und natürlich die Polizei in die Quere. Europress kündigte neben **International Rally Championship** (siehe News, in Deutschland von Orange Entertainment vertrieben) auch gleich noch **International Touring Car Championship** an. Damit tritt das englische Unternehmen in direkte Konkurrenz mit Codemasters, die **TOCA Touring Car Championship** (Preview in die-

Diablo: Hellfire

Für eine kleine Überraschung sorgte Blizzard bei einer Pressekonferenz, auf der nicht nur die erste Zusatzdisk Hellfire, sondern auch Diablo 2 bekannt gegeben wurde. Über den Nachfolger des letztjährigen Weihnachtshits wollte man noch nicht näher eingehen, dafür gab es Details zu Hellfire. Die Zusatz disk wird von Synergistics Software entwickelt, die Diablo sowohl neue Quests und Monster als auch komplett überarbeitete Grafiken spendieren werden. Das fertige Produkt soll „weit über die Features einer klassischen Zusatz-CD hinausgehen“, so der Produzent Bob Clardy. Die Ankündigung einer neuen Charakterklasse läßt darauf hoffen. Schon im November soll die sicherlich mit Spannung erwartete Erweiterung auf den Markt kommen.

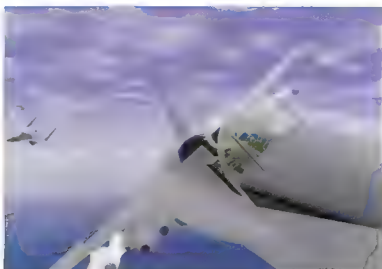




Action plus Adventure plus gute Musik in einem bietet Queen: *The Eye* von Electronic Arts. Der Soundtrack stammt natürlich von den Urgesteinen des Rock.

ser Ausgabe) und Colin McRae **World Rally** auf den Markt bringen werden. Rennsportfans werden schon bald die Qual der Wahl haben, denn die vier Produkte sehen alle sehr vielversprechend aus. Auf der Suche nach einem neuen Genre hat Electronic Arts anscheinend die „Interactive Music“ gefunden. Bei **Queen: The Eye** handelt es sich um ein Action-Adventure, das in einer post-apokalyptischen Umgebung spielt. Die letzten Überlebenden der Gesellschaft werden von *The Eye* kontrolliert, gegen das einige Freiheitskämpfer – und natürlich auch der Spieler – mit allen Mitteln vorgehen. Produziert wird dieser Titel von Destination Design in Zusammenarbeit mit Queen Multimedia und EMI Music und wird Original- und Remix-Versionen der bekanntesten Songs zu bieten haben. Den Preis für den skurrilsten Spieletitel erhält *Take 2 Interactive*. **Space Bunnies Must Die** wird von den Köpfen hinter *Bad Mojo* entwickelt und soll eine herausragende 3D-Engine mit

hoher Spielbarkeit und einer liebenswert verrückten Story verbinden. Mit **Hidden Wars** setzt Take 2 hingegen auf die altbewährte Geschichte von eroberungsbesessenen Außerirdischen. Das 48 Levels umfassende Actionspiel soll außerdem strategische Elemente beinhalten. Take 2 sieht aber außerdem die Wiedergeburt des klassischen Shoot 'em Ups kommen, das in den 80ern so beliebt war. **The Reap** verfügt über atemberaubende Effekte und ein schier unerschöpfliches Waffenarsenal – das Konzept verspricht eine buchstäbliche „Ballerorgie“ durch vier verschiedene Welten. Ein echtes Kultspiel bringt David Braben auf Vordermann. Mit **V2000** wird im Frühjahr der Nachfolger des Klassikers *Virus* auf den Markt kommen. In mehr als 30 Missionen, die auf sechs Welten aufgeteilt werden, beschützen Sie die Menschheit vor einer außerirdischen Rasse, die einen todbringenden roten Virus verbreitet. Dabei müssen Verwundete gerettet und Dörfer be-



Der neue Strike Commander? Jetfighter: *Full Burn* von den Mission Studios bietet nicht nur eine moderne Grafik-Engine, sondern auch eine Story.

schützt werden. **Stealth Reaper 2020** schickt Sie ebenfalls in die Zukunft: Im Jahre 2020 schließen Sie sich der Organisation „Vigil“ an, um mit Hilfe eines futuristischen Stealth Bombers für dauerhaften Frieden zu sorgen. Interessant klingt vor allem der Multiplayer-Modus: 24 Piloten können gleichzeitig gegeneinander antreten. Neuigkeiten gibt es auch endlich von Sensible Software. Das englische Unternehmen, das seinen großen Namen der erfolgreichen Fußball-Serie zu verdanken hat, arbeitet momentan fieberhaft an **Sensible Soccer 2000**. Zum ersten Mal konnten sich die Entwickler dazu durchringen, Motion Capturing anzuwenden – grafisch wird es also deutliche Veränderungen geben. Ansonsten orientiert man sich am bewährten System, gibt

dem Spieler aber unglaubliche Möglichkeiten zur Einflussnahme in die Spieltaktik.

Panzersimulationen liegen im Trend

Novalogic bringt noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest **F-22 Raptor** auf den Markt, den Nachfolger zu *F-22 Lightning 2*. Nach langen Diskussionen hat man sich dazu entschlossen, die Simulation noch realistischer zu machen und den ohnehin nur spärlich vorhandene Action-Gehalt weiter herunterzufahren. Eine gegensätzliche Entwicklung macht sich bei Mission Studios bemerkbar. **Jetfighter: Full Burn** wird über eine echte Storyline verfügen, die von zwei Seiten gespielt werden kann. Obwohl die hochgelobte Jetfighter-Engine verwendet



V2000 ist das neueste Werk von Elite-Designer David Braben.



Überraschung: *Sensible Soccer 2000* nutzt neuzeitliches Motion Capturing.



Mehr Simulation, weniger Action: *F-22 Raptor* von Novalogic erhebt höhere Realismus-Ansprüche als sein Vorgänger *F-22 Lightning 2*.

**DU HAST DEN 2. PREIS IN EINER
SCHÖNHEITSKONKURRENZ GEWONNEN.
ZIEHE DM 200,- EIN.**



www.hasbro.com

© 1997 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED
© 1997 HASBRO INTERACTIVE LTD. ALL RIGHTS RESERVED



wird, kann man sich jetzt schon auf ein actionlastigeres Gameplay einstellen. Eine Art Strike Commander-Nachfolger? Wir werden sehen. MicroProse bleibt hingegen erst einmal auf dem Boden. Der Releasestermin von Falcon 4.0 hängt weiter in der Luft, dafür kündigt man die Panzersimulation **M1 Tank Platoon 2** an. Der Spieler kann entweder Kampagnen in Korea, Nordafrika oder dem Nahen Osten annehmen – auch ein Editor namens „Battle-Builder“ steht zur Verfügung. **Spearhead** von BMG Interactive stammt aus dem gleichen Genre und soll mehr als 50 Einzelspieler- bzw. über 20 Multiplayermissionen (bei denen bis zu 18 Spieler gegeneinander antreten können) bieten. Um die Wartezeit auf **MigAlley** zu verkürzen, das erst im Sommer 1998 fertig werden soll, veröffentlicht Empire **Flying Corps Gold**. 3D-Karten- und Multiplayer-Optionen, ein Editor, neue Flugzeuge und verbesserte KI sollen dem Produkt noch einmal Aufwind verschaffen. Eine Upgrade-Lösung für Besitzer der „Ur-Version“ ist geplant, die genauen Modalitäten standen zum Redaktionsschluss allerdings noch nicht fest. Adventures und Rollenspiele konnte man auf der ECTS seltener entdecken. Zwar werden in der Zukunft mehr Titel für beide Genres erscheinen, die ganz große Euphorie macht unter den Herstellern allerdings noch nicht aufkommen. **Youngblood** von GT Interactive läßt Sie ein Team von sechs Spezialisten durch insgesamt elf Missionen steuern, Kämpfe spielen sich fast wie Command & Conquer. Etwas traditioneller geht es da bei **Dragonflight** von Grolier Interactive zu. Basierend auf der Romanserie „Chronicles of Pern“ von Anne McCaffrey, wird der Spieler aus der Ich-Perspektive durch die Fantasy-Umgebung ziehen.

Anzahl der Strategiespiele nimmt ab

Wirklich neue Strategiespiele gab es nur selten zu sehen. Die meisten Vertreter des momentanen beliebtesten Genres sind bereits seit Monaten bekannt und werden noch vor Weihnachten auf den Markt kommen. Sehr vielversprechend sieht in diesem Zusammenhang **Mayday** von der deutschen Spieleschmiede Media Publishing aus. Die Grafiken sind nun komplett fertig, und auch die Künstliche Intelligenz macht bereits erste Schritte. Bis zur Fertigstellung werden aber trotzdem noch ein paar Wochen ins Land ziehen. Große Fortschritte macht auch **Battletech: Mechcommander**. Der erste Eindruck erinnert an die ersten und bislang auch überzeugendsten Umsetzungen des Brettspiel-Klassikers und begeistert durch sensationelle Grafikeffekte. GT Interactive setzt „Krieg der Welten“ von H.G. Wells als Strategiespiel mit einer gesunden Portion Action um. Regelwerk und Spielmechanik sollen jedoch dem Brettspiel „Risiko“ nachempfunden sein – was sich eigentlich ein wenig widerspricht. Wir lassen uns überraschen. Wenn wir aber schon bei Brettspielen sind: Hasbro Interactive ist mit der Konvertierung von **Star Wars Monopoly** fast durch. Die Animationen von Han Solo, Luke Skywalker & Co sehen schon jetzt atemberaubend aus, die Spielidee ist am klassischen Monopoly orientiert. Viele werden sich bestimmt noch an Siege und an die stundenlangen Versuche, fremde Burgen zu erobern, erinnern. Telstar setzt das erfolgreiche Konzept nun fort und hat **Siege 97** in puncto Grafik und Optionen kräftig aufgemotzt.

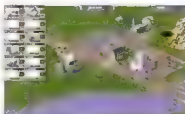
Oliver Menne ■



M-22 Tank Platoon 2 von MicroProse gehört zu den vielen Panzer-Simulationen, die in den nächsten Monaten auf den Markt kommen.



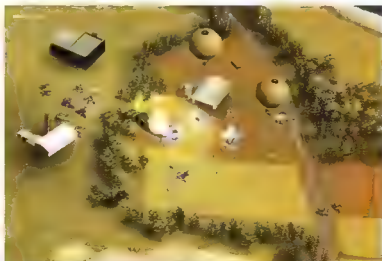
Youngblood schwimmt voll auf der Diablo-Begeisterungswelle.



Echtzeitstrategie aus Deutschland: Mayday von Media Publishing.



Nur Fliegen ist schöner: Flying Corps Gold von Empire setzt auf hochglanzpolierte 3Dfx-Grafik und wird zudem Dogfights im Netzwerk ermöglichen.



Die Vorlage stammt von H.G. Wells, das gleichnamige Strategiespiel wird von GT Interactive realisiert: Krieg der Welten sieht schon jetzt klasse aus.

News aus Amerika

Computerspielemessen stehen unter Erfolgsdruck. Die positive Resonanz der Industrie auf die E3 zwingt zum Beispiel die ECTS, sich auf eine Veranstaltung pro Jahr zu beschränken. Kein Wunder, daß die Messeorganisation mit überdrehten Zahlen an die Öffentlichkeit geht.

das Wasser reichen. Eine – weil zu kleine – mit Menschen vollgestopfte Halle erweckt vielleicht den Anschein eines Massenansturms, aber der Fakt bleibt, daß ein Besucherrückgang von 40% zu verzeichnen war. 1500 Neuerscheinungen mag ja sein, aber davon waren 1100 für Konsolensysteme. Und überhaupt scheint

Atlanta mit Sommertemperaturen, bei denen Kleintiere auf offener Straße explodieren, nicht der geeignetste aller Orte für Messeveranstaltungen zu sein. Nun

hat man allerdings extra der Jugend der Welt ein bombastisches Expo-Center hingestellt, das auch postolympische Anwendung finden muß. Daraus ergeben sich erstaunlich niedrige Mietpreise für den Messeveranstalter (nicht die Aussteller!), der gleich mal für zwei Jahre hingelangt hat. Die Spielebranche ist eine Westküstenindustrie, und dort gehört die Messe auch hin. Bei den prominenten Gästen handelte es sich um explizit für sportbegeisterte Amerikaner ausgesuchte Mutanten, deren

So war es wirklich. Vier Monate nach der E3 in Atlanta und intensiver Studie sowohl deutscher als auch internationaler Berichterstattung über den jährlichen Industry Event drängt sich mir der Gedanke auf, daß ich versehentlich eine Messe in einem parallelen Universum besucht haben muß. Da ist von spektakulären Neuheiten und stürmischem Besucherandrang die Rede, von prominenten Gästen und 1500 Neuerscheinungen. Alles Quatsch! Die E3 in Atlanta konnte der Vorjahressmesse nicht einmal annähernd



Richard Garriott, Peter Molyneux und Sid Meier – die wirkliche Prominenz, im Gegensatz zu in Deutschland eher unbekannten Sportstars.



Trotz des großen Andrangs war ein Besucherschwund von 40% zu verzeichnen. Ab 1999 findet die E3 deshalb wieder in Los Angeles statt.

Namen jedem zweiten ausländischen Besucher wildfremd waren. Und wenn man die Hersteller auf die Neuheiten ansprach, bekam man den folgenden Presse-Hype serviert: „Unser Spiel ist so ähnlich wie XYZ, aber mit einer innovativen Story und vielen Überraschungen. Sie dürfen jetzt applaudieren.“ Damit will ich nicht sagen, daß es die spektakulären Neuheiten nicht gab. Die waren zwar selten, wurden aber tatsächlich geboten, und zwar von Personen, die bereits Spiele programmierten, als es eine eigene Messe für elektronische Unterhaltungsprodukte noch gar nicht gab: Meier, Molyneux, Garriott und Spector.

Markus Krichel ■

Ticker

Warren Spector (Ultima Underworld, System Shock) hat nach einjährigem Gastspiel Looking Glass wieder verlassen und bei John Romero's ION Storm angeheuert. +++ Steve Purcells Comic-Kreationen und LucasArts-Spielehelden Sam und Max sind ab Herbst diesen Jahres als Zeichentrickserie im amerikanischen Fernsehen zu sehen. +++ MicroProse hat sich die Lizenz für den auf R. Heinleins gleichnamigen Buchtitel basierenden Film Starship Troopers gesichert, der im November in den USA anläuft. Das Spiel wird aber erst 1998 erscheinen. +++ Sid Meier, John Carmack und Richard Garriott wurden von dem amerikanischen Magazin Computer Gaming World zu den einflußreichsten Designern aller Zeiten gewählt.

A black and white cartoon illustration of a grumpy, angry-looking character. The character has a large, round head with a prominent nose, a small body, and a grumpy expression with a small frown and a single sweat drop on its forehead. It is wearing a suit jacket, a white shirt, and a tie. The character is standing with its arms crossed.

PC GAMES -
damit Sie wissen,
was gespielt wird

A large, dense crowd of people at a computer conference, with the text "COMPUTER '97" overlaid in large red letters. The background shows a busy event space with many attendees and some vehicles visible in the distance.

- Die Messe für PC und Amiga
- Alle Neuheiten rund um Computer, Entertainment, Internet, Online und Multimedia
- Mit kostenlosen Workshops und Seminaren
- Tolle Gewinnspiele mit wertvollen Preisen



14. bis 16. November
Köln, Messegelände
Halle 11 und 12

1. Preis: Eine Ballonfahrt für zwei Personen

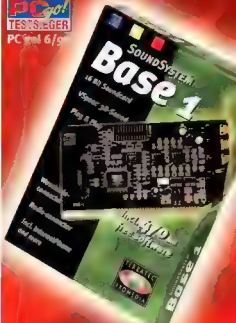
Kartenvorverkauf: Telefon 0911/5325-210

ICP

PRO
Concept

PRO Concept-
Gesellschaft für
Veranstaltungen und
Marketing mbH
Kennader Straße 52
44795 Bochum
Tel. 0234/94688-0
Fax 0234/94688-4

PCgo!
TESTS: EGER
PCgo! 6/9



SoundSystem Base 1

Warten Sie, das muss ich
schon für 1989
Das SoundSystem
und blaues
großes
für
sich
wenn
Aber
tollen
ne
schlüssel
Tafel
er's ned
U
Bour

- Frequency** 1.5-20 MHz
SSB 400-2000 Hz / 500
Power 200-1000
Channels 200-1000
Antenna 200-1000
Accessories 200-1000
Radio and Waveable Antenna
Accessories 200-1000

BEMJ, BRINK
CONRAD ES CON
KARSTADT
PRESIDENTS
VILLAGE

11 12 13 14 15 16

TECNOLOGIA ELETTRONICA GUGLIELMO
TECNOPIAD
334 NELLE
www.ferratec.net
02 260 3179
TECNOPIAD



Interview mit Dave Perry

Zukunftsvision

Bevor sich Shiny Entertainment mit MDK dem PC widmete, entwickelte das kalifornische Team hauptsächlich für Konsolen. Earthworm Jim, das später von Activision und Playmates für den PC umgesetzt wurde, war allerdings der erste große Hit. Die Crew rund um David Perry möchte aber vor allem im PC-Geschäft weiterkommen und werkelt deshalb fieberhaft an Messiah. Wir sprachen mit Firmenboß Perry über seine Ideen und die Branche.

Zwei wichtige Leute aus dem MDK-Team haben Shiny verlassen, um ihre eigene Firma zu gründen. Für ein kleines Unternehmen war das sicher ein herber

Verlust. Wie wappnet man sich gegen sowas?

Die Personalfuktuation ist ein Problem in der Industrie; Shiny ist für seine guten Mitarbeiter bekannt, und daher war es nur eine Frage der Zeit, bis auch wir diesem Problem zum Opfer fallen. Wir versuchen, eine Umgebung zu schaffen, in der man sich wohl fühlen und seiner Phantasie freien Lauf lassen kann. Und für den Fall, daß all das nichts nützt, haben wir Arbeitsvermittler in mehreren

Ländern, die uns mit Nachwuchs versorgen.

Seoben wurde bekannt, daß MDK von einer kanadischen Firma als Zeichentrickserie umgesetzt wird. Nach Earthworm Jim ist das bereits die zweite TV-Serie, die auf Euren Titeln basiert. Wie erklärst Du Dir das?

Earthworm Jim war ein originaler Charakter, der sich ungemein gut fürs Kinderfernsehen eignete. MDK wird wohl etwas actionorientierter werden und hoffentlich auch ältere Zuschauer ansprechen. Warum ausgerechnet unsere Charaktere für dieses Medium so geeignet scheinen? Aus demselben Grund, aus dem sie sich für Computerspiele eignen! Sie sind frisch und neu und in dieser Form noch nirgendwo vorgekommen.

Nun sind ja zwei Titel in Eurem Angebot nicht allzuviel. Wie entsteht eigentlich ein typischer Shiny-Titel?

Jeder Designer, der einen vernünftigen Vorschlag einbringt, hat drei Monate Zeit, ein Demo zu programmieren. Dann entscheidet das Kollektiv, ob

aus diesem Demo ein Produkt werden soll. Und die schärfsten Kritiker sind nun mal die eigenen Kollegen. Was bei uns in den Müll wandert, würde bei anderen Firmen als potentieller Hit angesehen.

Messiah ist allerdings ein ungewöhnlicher Titel. Das Spiel sieht so putzig und harmlos aus und entpuppt sich dann als eine Geschichte der dunkelsten Art.

Messiah ist kein Spiel für Kinder. Earthworm Jim war ein Spiel für Kinder. MDK war auch dunkel, aber mit viel Humor. Messiah schlägt eine andere Richtung ein und ist als Spiel für denkende und anspruchsvolle Computerspieler gedacht. Wir versuchen mit jedem Spiel eine neue Richtung einzuschlagen.

Du bist mit Deiner Kritik gegenüber der Industrie nicht gerade zurückhaltend. Was ärgert Dich denn am meisten?

Daß jeder nur vom anderen ablinst. Shiny hingegen entwickelt tatsächlich neue Technologien, die dann wiederum von der Konkurrenz kopiert und als eigene Entwicklung gehypt werden. Das geht so weit, daß irgendwelche im Grundsatz blödsinnigen Technologien auf Konferenzen als Tagungsthema herhalten müssen oder als Standard festgelegt werden. Mit Messiah erwarte ich dasselbe, deshalb habe ich die neue Grafiktechnologie auch patentieren lassen.

Danke für das Interview, und viel Glück mit Messiah.



COREL[®] MOTO EXTREME

High-Speed
Moto-Cross Action
auf CD-ROM

Neuauflage
MULTIPLAYER
GAME



Das High-Speed-Moto-Cross-Rennen am PC

Bereiten Sie voll auf und rasen Sie mit Ihrer Moto-Cross-Maschine den Gegnern davon. Meistern Sie enge Hornadekurven, vollbringen Sie unglaubliche Sprünge und wehren Sie sich gegen elf andere Mitstreiter, indem Sie beispielsweise Tritte und Schläge auf Ihrem Weg zur Ziellinie verteilen!

• **Moto-Cross Action für bis zu 2 Spieler am PC und bis zu 12 Spielern im Netzwerk**

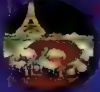
• **3 verschiedene Level - "Amateur", "Experte" und "Profi"**

• **8 verschiedene Strecken in aller Welt mit phantastischer Grafik**

• **3 verschiedene Motorräder zur Auswahl - 125 ccm, 250 ccm und Super-Bike**

• **Fahrer können springen, kicken, schlagen und absteigen**

• **Voransicht jeder Strecke, um Streckenführung, Hügel und Kurven zu begutachten**



49.95
DM



CARI

The MOTO logo is a registered trademark of Atari Corporation. Atari Corporation is a registered trademark of Atari Corporation.

Und läuft und
läuft und ...



PC
TEST
Urteil:
»Sehr gut«

SoundSystem Maestro 32/96

Schönes gibt's übrigens auch von unserem SoundSystem Maestro 32/96 zu berichten: Spitzentechnologie zum Superpreis. Schon ab DM 299,- ('SE'-Version) erweitern Sie Ihren Rechner mit 4MB Wavetablesounds, Effektprozessor und voller Spielekompatibilität. Für nur DM 379,- erhalten Sie zusätzlich das „Rundum-Glücklich-Paket“ – mit Kabeln (MIDI/Audio), Kondensatormikrofon und umfangreichem Softwarebündel.

SoundSystem Maestro 32/96.

- neue Version
- 16Bit / 48kHz / linearer Frequenzgang
- Umfangesicheres Zubehör
- professionelle Steinberg-Software
- Superpreis

TerraTec-Produkte erhalten Sie unter anderem bei:
BEMI, BRINKMANN, COMTECH, CONRAD, ESCOM 2001, KARSTADT, MEDIA MARKT, PC SPEZIALIST, PROMARKT, WEGERT, VOBIS und im gutscheinorientierten Fachhandel. Schulbedarf
fon (0 81 52) 9 39 60

Mehr Infos? Schicken wir Ihnen gerne.

TerraTec Electronic GmbH
Herrenpfad 38
41334 Nettetal
<http://www.terratec.net>
fon (0 21 57) 81 79 0
fax (0 21 57) 81 79 22



Unsere



Mediadaten



warten



auf Sie!



Roosstr. 21, 90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-141
Fax: 0911/2872-240

COMPUTEC
VERLAG

* unverbindliche Preisempfehlung inkl. gesetzlicher MwSt.

Games CD-ROM & Mag.

MAXIMUM FUN

Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

Fahrertraining zu Grand Prix 2:

In Zusammenarbeit mit Jochen Mass! Per Full-Screen Video (von CD-ROM) kann man verfolgen, wie welche Kurven am besten angefahren werden, welche Gangart optimal ist, welche die besten Bremspunkte sind und vieles mehr. Außerdem: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

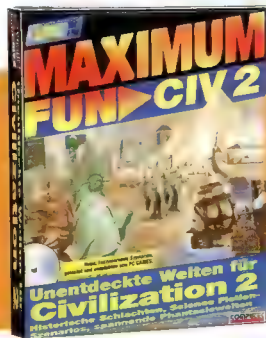
DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Unentdeckte Welten für Civilization 2:

Über 50 neue Szenarios zu dem Micro-Prose-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2“-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Die Besiedlung - Add-On zu Siedler 2:

100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung“. Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielmagazine

COMPUTEX
VERLAG

INHALT

Earth 2140 Mission Pack

Komplettlösung Seite 958

Im ersten Teil unserer Komplettlösung widmen wir und den Missionen der European Defense. Besprochen werden die beiden Kampagnen „Defending Italy“ und „Scotland Forever“.

Der Industriegigant

Spielhinweise Seite 966

Direkt von den Programmierern stammen diesmal die allgemeinen Tips & Tricks und Spielhinweise.

Jack Orlando

Komplettlösung Seite 970

Mit dieser Komplettlösung dürfte Jack Orlando keine Probleme mehr im Kampf gegen die Unterwelt haben.

Anstoß 2

Spielhinweise - Teil 2 Seite 972

Auch im zweiten Teil gibt das Entwicklerteam Ascaron nützliche Hinweise und Hintergrundinformationen zum Spiel.

NHL '98

Spielhinweise Seite 976

Allgemeine Tricks und Spielzüge zu NHL 98.

Kurztips

X-COM ■ MDK ■ Perfect Weapon ■ Terracide ■ Meat Puppet ■

Wipeout 2097 ■ Machine Hunter ■ Betrayal in Antara ■ Der Industriegigant

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 9/97

Interstate '76

Komplettlösung Seite 906

Star Trek: Generations

Komplettlösung Seite 912

Dungeon Keeper

Komplettlösung Teil 1 Seite 920

Railley Racing '97

Spielhinweise Seite 926

Kurztips

Bundesliga Manager 97 ■ Comanche 3-Korrektur ■ Holiday Island ■

Motorcroc ■ Extreme Assault ■ DSF Fußball-Manager

TIPS UND TRICKS AUSGABE 10/97

Dungeon Keeper

Komplettlösung Seite 928

X-Com 3

Spielhinweise Seite 938

Little Big Adventure 2

Komplettlösung Seite 946

Anstoß 2

Spielhinweise Seite 951

Pizza Connection

Sicherheitsabfrage Seite 954

Kurztips

Need for Speed 2 ■ Colonization ■ Theme Hospital ■ NBA Live '97 ■ Im-

perium Galactica ■ Pandemonium ■ D.O.G. ■ Extreme Assault ■ Command & Conquer-Corner

JETZT SAMMELN!

- für Ihre Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS !!!**

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazine-Tips bestellen:
_St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM _

Gesamt DM _
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (beim DM 4,-/andern DM 13,-) DM _

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM _

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computer Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

Komplettlösung – Teil 1

Earth 2140 Mission Pack 1

Neben allgemeinen Tips liefern wir Ihnen dieses Mal die Komplettlösung zu den beiden ED-Kampagnen „Defending Italy“ und „Scotland for ever“.

Allgemeine Tips

Mein allererster Tip ist ein ganz persönlicher! Wem das merkwürdig anmutende Musik-Potpourri aus Walzer, Techno-Bar- und Fahrstuhl-musik nicht so recht gefällt, sollte so wie ich seine eigene Musikwahl treffen und eine Audio-CD einlegen.

Soviel dazu...EARTH2140 unterscheidet sich nur marginal von ähnlichen Titeln des Genres, was die Spielstrategie angeht. Veteranen werden also auf altbewährte Taktiken zurückgreifen können.

Schwierigkeitsgrad

Diese Lösung basiert auf der mittleren Schwierigkeitsstufe.

Die KI des Gegners

Der Feind flüchtet vor furchteinflößenden Truppenansammlungen und laßt sich wie bei so vielen anderen Titeln in einen Hinterhalt locken. Dazu nimmt man einfach eine kleine, schnelle Einheit, prescht vor (rein nach dem Motto...„Hasch mich, ich bin der Frühling“), um sich beim ersten Kontakt gleich wieder in den Schutz der eigenen Einheiten zu begeben.

Erfrischend sind die gut koordinierten Angriffe mit Luft- und Bodentruppen des Computers, der den Spieler so manches Mal an den Rand



Die gegnerische Basis ist vermint. Nur der MINER kann diese Gefahr entdecken.

der Verzweiflung treibt. Manchmal kommt es vor, daß der Feind hinterlistig in Ihre Basis eindringt, um dort Gebäude einzunehmen. Also Augen auf!

Einheiten

Einige Einheiten, wie zum Beispiel das BIO Fahrzeug, sind eher überflüssig. Anders sieht das bei den unterstützenden Truppenteilen aus. Instandsetzungseinheiten und SCREAMER bzw. SHADOWS sollten in keiner Angriffswelle fehlen.

Ionengeschütze: Wenn Sie Waffenplattformen mit diesen Geschützen besitzen, so werden gegnerische Fahrzeuge „nur“ ausgeschaltet. Diese so lahmgelegten Fahrzeuge können Sie dann mit einer Instandsetzungseinheit wieder aufpäppeln und so erbeuten!

Verteidigungen

Die Verteidigung der eigenen Basis ist das A und O eines erfolgreichen Feldzuges. Nur wenn Ihre wertvollen Gebäude gut geschützt sind, können Sie eine schlagkräftige Armee aufbauen. Reparieren Sie Gefechtsküme immer sofort und stellen Sie nach Möglichkeit immer mehrere Türme nebeneinander, um den bestmöglichen Schutz zu gewährleisten.

Verstärkung

Mit der Taste „R“ können Sie in den meisten Missionen Nachschub anfordern. So manches Mal können gerade diese frischen Truppen Sie vor einer bitteren Niederlage bewahren. Es kommt mitunter auch vor, daß Sie spielenscheidende Einheiten wie Hubschrauber o.ä. bekommen, zu denen Sie sonst gar keinen Zugang hätten.

Minen

Ganz im Gegensatz zu vielen anderen Vertretern des Genres legt der Computergegner selbstständig Minenfelder aus. Minen können vom



ITALIEN 1

MINER und vom A04 Androiden aufgespürt und entschärft werden. Einfacher ist es jedoch, die Minen des Gegners per Beschuss zu vernichten.

Gebäude einnehmen

Wenn möglich, sollten Sie feindliche Gebäude mit Infanterie einnehmen, anstelle sie zu zerstören. Sie schlagen so zwei Fliegen mit einer Klappe, dem Gegner fehlt ein Gebäude, und Sie haben ein neues! Wenn Sie auf dem Vormarsch in die feindliche Basis sind, empfiehlt es sich, wichtige Gebäude wie Fabriken, Kraftwerke und Hauptgebäude zuerst zu erobern. Wollen Sie die gesamte Basis einnehmen, so sollten Sie eine Roboterfabrik, bzw. ein BioCenter, einnehmen, um gleich an Ort und Stelle neue Infanterie bauen zu können, die dann wiederum andere Gebäude erobern. So ersparen Sie sich lange Wege...

Geld....

Passen Sie stets darauf auf, daß sich Ihre BANTHAS und HEAVY LIFTER nicht verteilen. Setzen Sie nur so viele Fahrzeuge ein wie nötig. Ein in der Gegend herumstehender Transporter ist so überflüssig wie eine ferngelenkte Walnuß. Um eine gegnerische Basis lohnzulegen, konzentrieren Sie sich zunächst auf die Minen. Rein nach dem Motto „ohne Moos – nix los“ können Sie so auf einen Schlag den Gegner an den Rand der Armut treiben. Es ist nicht wichtig, die eroberten Minen zu halten...Hauptsache, der Feind kann keine Rohstoffe mehr fördern.

Energie

Ohne Strom geht gar nichts. Achten Sie immer darauf, daß Sie noch genügend Ampere für neue Gebäude haben, sonst leidet Ihre Produktion und Verteidigung erheblich. Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen sind die Verteidigungstürme nicht AUS, sobald die Energie weg ist, sondern sie brauchen ewig, um sich auf ein Ziel auszurichten. Auch ein Turm ohne Saft stellt noch eine Gefahr dar! Wenn Sie Ihren Gegner also nicht an der Rohstoffversorgung zu fassen bekommen, knipsen Sie ihm die Lichter aus.

ED – DIE EURASISCHE DYNASTIE DEFENDING ITALY

MISSION 1

Ihre Aufgabe besteht darin, die Minen MCU zu dem Ressourcenfeld im Nordosten zu bringen. Sie müssen sich Stück für Stück den Weg freikämpfen. Lassen Sie die MCU und die BANTHAS am Ausgangspunkt, bis Sie alle Gefahren beseitigt haben. Glücklicherweise verfügen Sie auch über eine mobile Instandsetzungseinheit, um Schäden an Ihren Einheiten zu beheben. Benutzen Sie Ihre leichten Panzer, um den Geg-



ner anzulocken. Sobald der Feind reagiert, ziehen Sie sich hinter die eigenen Linien zurück. Passen Sie besonders auf Ihre HT-Panzer auf und reparieren Sie sie immer rechtzeitig.

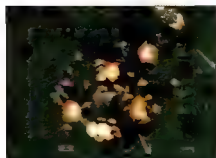
MISSION 2

Hier kommt es auf schnelles Handeln an: Bewegen Sie **SOFORT** alle Einheiten aus der Basis heraus. Direkt nach Anfang der Mission werden Sie nämlich mit Plasmashüssen bombardiert, bis in Ihrer Basis kein Stein mehr auf dem anderen steht. Ihr Ziel ist (mal wieder) die nord-östliche Ecke des Spielfeldes.

Nach der Evakuierung sollten Sie Ihre Truppen erst einmal ordnen und zu sinnvollen Gruppen zusammenschließen. Ihre schweren Panzer (HT), ein oder zwei MINER sowie die Instandsetzungsfahrzeuge müssen unbedingt überleben. Der Gegner hat auf dem ganzen Spielfeld Kampfruppen positioniert. Die feindliche Basis in der Mitte der Karte ist stark vermint und obendrein noch durch Geschütztürme gesichert. Schalten Sie immer einen Turm zur Zeit aus, und hüten Sie sich davor, von mehr als einem Turm gleichzeitig beharkt zu werden. Wenn Sie durch die Mauern gebrochen sind, benutzen Sie die MINER, um Minen aufzuspüren. Die Minen räumen Sie entweder mit dem Minenfahrzeug oder Sie schießen kurzerhand drauf (geht schneller). Folgen Sie dem Weg auf der Karte bis in die rechte obere Ecke. Wenn Sie Ihre MCUs aufgebaut haben, ist



Sobald die Minen geräumt sind, geht's der gegnerischen Basis an den Kragen.



Vollentbranntes Schlachtengetummel zu Land und in der Luft.

die Mission bestanden. **Hier unbedingt beachten:** Bevor Sie die MCUs aufbauen, muß die Plasmazentrale zerstört sein, sonst gibt's sofort wieder eins auf die Mütze.

MISSION 3

Bei dieser Mission geht's gleich hoch her. Ihre beachtliche Panzertruppe wird gleich zu Beginn durch ständige Luft- und Landangriffe stark dezimiert. Bauen Sie alle Ihre MCUs auf, während Ihre Panzer den Feind aufhalten. Jetzt muß alles recht fix gehen. Südöstlich Ihrer Basis ist ein großes Rohstoffvorkommen. Dort setzen Sie eine Mine hin. Ihre oberste Priorität ist nun, Ihr Gebiet ausreichend zu beschützen. Dafür eignen sich am besten HT Panzer und schwere Verteidigungstürme. Wenn Ihre Position gesichert ist und Sie allen Attacken ohne weiteres standhalten können, geht's an die weitere Planung.

Bauen Sie eine zweite Mine neben der ersten. Schicken Sie pro Mine maximal 2 HEAVY LIFTERS oder BANTHAS, sonst gibt's an den Minen Drängeleien. Investieren Sie Ihre Gelder in neue Panzer, ein paar Instandsetzungsfahrzeuge und SCREAMER. Diese Fahrzeuge schicken Sie dann zu Ihrer Verteidigungslinie. Mit STORM Aufklärungshelikop-



ITALIEN 3

tern können Sie in der Zwischenzeit die Gegend absuchen. Sammeln Sie nun genügend Panzer (SCREAMS nicht vergessen! Der Gegner tarnt sich) und greifen eine der beiden Basen an. Vergessen Sie nicht, zwischendurch Ihre Verteidigungstürme zu reparieren.

MISSION 4

Ähnlich wie in der dritten Mission fangen Sie mitten in einer voll entbrannten Schlacht an. Die Truppen südöstlich Ihrer Basis werden unentwegt von Land und aus der Luft unter Beschuß genommen. Wie zuvor entscheiden die ersten Minuten über Sieg oder Niederlage. Eigentlich müssen Sie drei Dinge auf einmal tun: Geld ranschaffen, Forschungszentren bauen und nebenbei noch eine Schlacht führen. Da sich das etwas schwierig gestaltet, empfiehlt es sich, die Truppen im Südosten einem General anzuvertrauen. Bauen Sie möglichst nah an der Mine die Raffinerie auf und errichten Sie ein Forschungszentrum. In der Fahrzeugfabrik sollten Sie ST02 Panzer bauen (gut gegen Luftziele). Halten Sie sich nicht damit auf, kleine Verteidigungstürme zu bauen,

die helfen eh nichts.

Sobald die Forschung soweit ist, sind schwere Verteidigungstürme und HT-33R Panzer fällig. Erst wenn Ihre Verteidigungslinie steht, können Sie aufatmen.

Sie haben die ersten 10 Minuten überlebt? Dann können Sie sich an den Aufbau einer großen Panzertruppe ma-

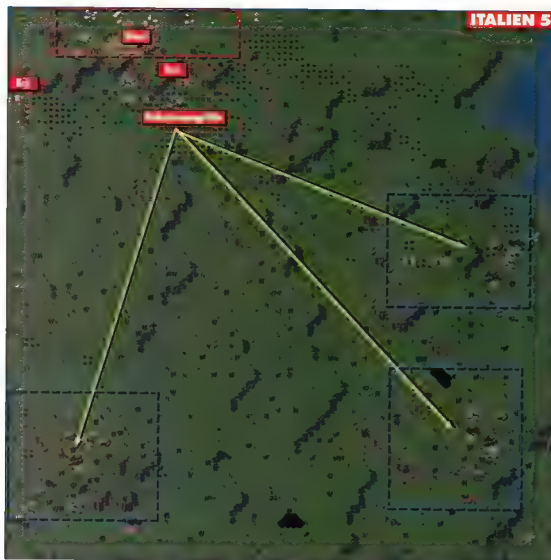


ITALIEN 4



Eine solche Panzermenge hält wirklich nichts mehr auf.

ITALIEN 5



und Abschußrampen bauen. Sie brauchen nur ein BSZ, aber möglichst viele Silos.

Fliegen Sie jetzt immer so weit, bis Sie gegnerische Gebäude entdecken, und dann feuern Sie Ihre Raketen ab. So läßt sich der gesamte Level schaffen, ohne daß auch nur ein einziger Panzer aus Ihrer Festung rollen muß. Wenn Sie natürlich Spaß an Panzerschlachten haben, will ich Sie auch nicht aufhalten, den Gegner mit Panzern zu besiegen.

Wichtig: Wenn Sie zuviel gegnerisches Gebiet aufdecken, wird Ihnen eine schier unendliche Masse an Fahrzeugen entgegenströmen. Das hält selbst die beste Verteidigung nicht lange aus. Man kann aber auch gut den Weg der gegnerischen Truppen mit Raketen pflastern.

SCOTLAND FOREVER

MISSION 1

Ihre Aufgabe ist es, Ihre Truppen auf die Insel zu bringen, um dort ein feindliches Lager einzunehmen. Bevor Ihre Transportschiffe ankommen, können Sie

schon mal die Gegner im Westen erledigen. Dann laden Sie die Infanterie in die TURs. Jetzt setzen Sie mit allen Truppen ans andere Ufer, gegenüber des Startpunktes. Das hört sich leichter an, als es ist. Leider stellen sich die Transportschiffe so selten dämlich an, daß man alle Truppen per Hand be- und entladen muß („Don't pay the ferryman....“). Wenn alle Ihre Truppen angekommen sind, führen Sie einen Sturmangriff auf die Basis bei Punkt A aus und nehmen alle drei Gebäude ein.

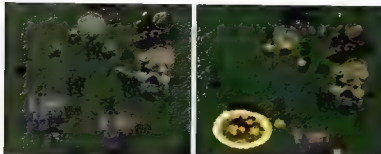
schon mal die Gegner im Westen erledigen. Dann laden Sie die Infanterie in die TURs.

Jetzt setzen Sie mit allen Truppen ans andere Ufer, gegenüber des Startpunktes. Das hört sich leichter an, als es ist. Leider stellen sich die Transportschiffe so selten dämlich an, daß man alle Truppen per Hand be- und entladen muß („Don't pay the ferryman....“).

Wenn alle Ihre Truppen angekommen sind, führen Sie einen Sturmangriff auf die Basis bei Punkt A aus und nehmen alle drei Gebäude ein.

MISSION 5

Die letzte Mission des Italien-Feldzuges erscheint schwerer, als sie eigentlich ist. Wie schon so oft, wütet bereits ein wilder Kampf südlich Ihrer Basis. Sie müssen nun so schnell wie möglich Ihre Basis etablieren und an die Rohstoffe kommen. Beuten Sie zunächst das Vorkommen im Westen, dann das im Süden aus. Wenn Sie Ihre Basis vor den feindlichen Attacken gesichert haben, kann der Spaß beginnen: Bauen Sie einige Hubschrauber, um das Gelände zu erkunden. Dank erfolgreicher Forschung können Sie auch ein BSZ (Ballistisches Kontrollzentrum)



Eine feindliche Raffinerie: vor und nach einem Raketenangriff.

SCHOTTLAND 1

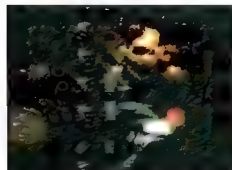




Jetzt sind Sie in der Lage, schwere Waffen der Gegenseite zu bauen. Verteidigen Sie damit die Ostflanke der Basis.

Jetzt kommt der Trick an der ganzen Chose: Wenn Sie Verstärkung anfordern („R“), stellt man Ihnen drei Transporthubschrauber zur Verfügung. Diese beladen Sie mit Soldaten und schicken Sie zu den feindlichen Minen (Punkt B), die Sie dann mit einem Schlag einnehmen. Somit ist der Gegner völlig mittellos. Kein Geld – keine neuen Truppen.

Dann sollten Sie leichtes Spiel mit der Basis haben. Wer Spaß dran hat, kann alle Gebäude einnehmen und noch zu einem Schlag gegen die feindlichen Truppen im Nordosten ausholen. Gewonnen haben Sie bereits, wenn alle Gebäude entweder in Ihrer Hand oder zerstört sind.



Dank neuer Waffen können Sie die frisch erbeutete Basis gegen Angriffe verteidigen.

MISSION 2

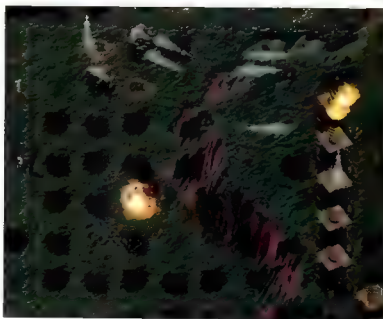
Schlagen Sie den Gegner nach Westen zurück. Dort sind zwei Engpässe (siehe Karte), die Sie mit Ihren Truppen bewachen können. Später errichten Sie dort schwere Türme, um das Gebiet zu sichern. Ein großes Rohstoffvorkommen liegt mitten in Ihrer Basis. Damit kommen Sie gut aus: 2 Raffinerien und 2 Minen sollten fürs erste reichen. Bauen Sie Forschungszentren und eine Flugsteuerung, um neue Einheiten zu erhalten. Sobald Sie Ihre Position gefestigt haben, können Sie einen Angriffstrupp in die nordwestliche Ecke schicken. Nehmen Sie nach und nach feindliche Gebäude ein (siehe Karte). So arbeiten Sie sich durch die ganze Karte. Vergessen Sie nicht, Ihre neuen Errungenschaften auch entsprechend mit Verteidigungstürmen zu sichern.

MISSION 3

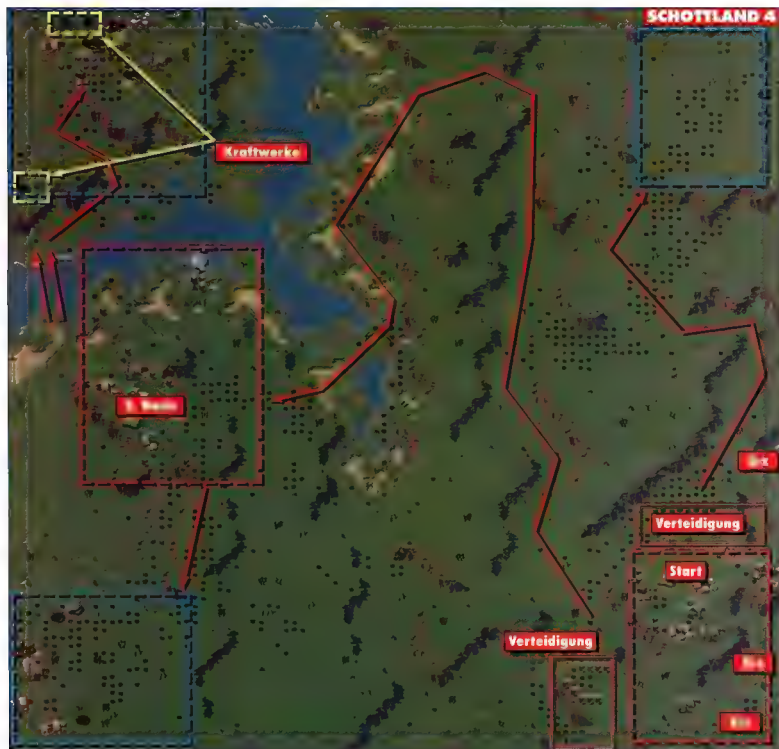
Gleich zu Anfang werden Sie von Westen her mit Bombern angegriffen. Darum kümmern sich jedoch die Raketenkämpfer. Den größten Teil Ihrer Panzertruppe (bis auf ein paar Fahrzeuge zur Basisverteidigung) ziehen Sie nach Süden (Punkt A), um dort den Engpaß zu schützen. Die



Mine und die Raffinerie bauen Sie bei dem Rohstoffvorkommen in der unteren rechten Ecke auf. Gleichzeitig müssen Sie noch ein Forschungszentrum errichten, um so schnell wie möglich anständige Panzer bauen zu können. Die Zeit, bis schwere Verteidigungstürme verfügbar sind, müssen Sie mit neuen Panzern überbrücken, um den Angriffen im Süden standhalten zu können. Sobald die schweren Türme verfügbar sind, sollten Sie Ihre Basis reichlich damit bestücken. Platzieren Sie jeweils zwei Türme nebeneinander auf den Klippen. An der Verteidigungslinie im Süden dürfen's gerne 4 bis 6 Türme sein. Wenn Sie soweit sind, können Sie erstmal tief durchatmen. Optimieren Sie die Rohstoffförderung mit Heavy Liftern, einer zweiten Mine und einer weiteren Raffinerie. Mittlerweile sind Sie in der Lage, HT-Panzer zu bauen. Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Weg und arbeiten sich nach und nach vor. Zwischendurch sollten Sie immer mal wieder einen Blick auf die Minen werfen. Wenn die Rohstoffe abgebaut sind, können Sie eine zweite Förderungsstätte nordwestlich der Basis errichten (Türme nicht vergessen!). Wenn selbst das nicht reicht, können Sie immer noch die Förderanlagen des Gegners einnehmen.



Eine Verteidigungslinie von diesem Kaliber kann selbst Großangriffen feindlicher Truppenverbände standhalten.



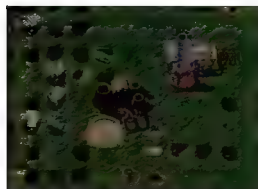
MISSION 4

Die Karte sowie die taktische Situation sind fast die gleiche wie in Mission 3. Wenn Sie nicht auf die Forschung warten wollen, können Sie Nachschub anfordern: Sie erhalten einige schwere Türme!

Ihre Basis muß dieses Mal noch besser verteidigt sein als bei der vorherigen Mission. Der Gegner wird Sie lange mit Luftangriffen trak-

fieren und sogar versuchen, Infanterie per Helikopter einzuschleusen.

Der Gegner verfügt über zwei Festlandbasen und einen großen Stützpunkt auf der Insel im Nordwesten. Ihr erstes Ziel muß die Eroberung des Festlandes sein.

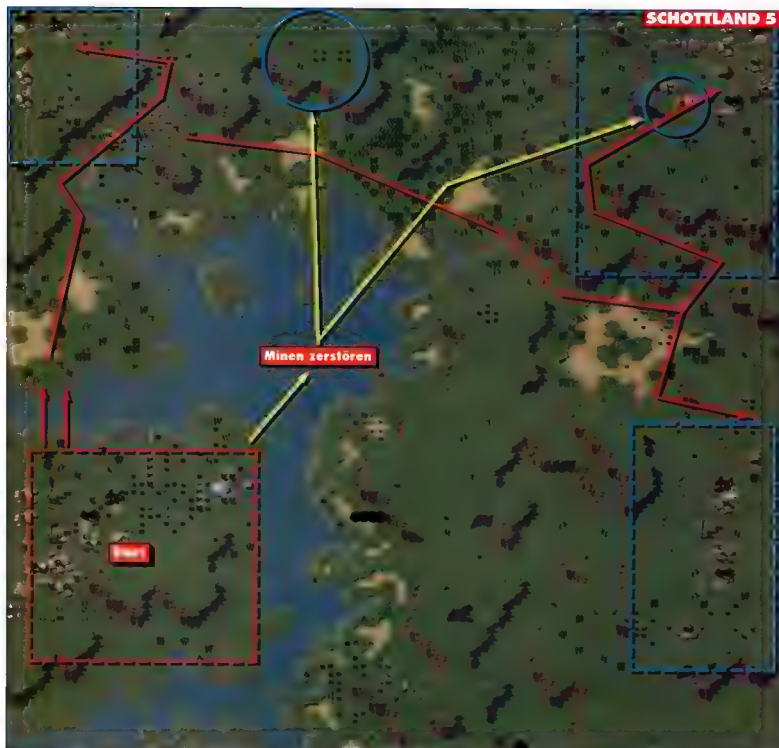


Die Insel ist zu allem Überfluß stark vermint. Hier ist der Einsatz des MINERS gefragt.

Nehmen Sie sich zuerst die kleine Basis im Norden vor. Für die Befestigung im Südwesten müssen Sie mit schwerem Gerät anrücken. Errichten Sie bei Punkt A eine zweite Basis und Fördereinrichtungen. Hier können Sie dann die nötigen Waffen für den Angriff auf die untere Basis und für die Invasion der Insel fertigen. Auch diese Basis sollten Sie mit möglichst vielen schweren Türmen absichern.

Wenn Sie die UCS vom Festland vertrieben haben, können Sie Ihre Rohstoffversorgung ausbauen. Sie werden jede Menge Geld brauchen.

Die Invasion: Eine wahrlich harte Nuß! Die Basis auf der Insel ist völlig autark, mit Rohstoffen, Energie, Fabriken und einer Verteidigung, die einen vor Angst zittern läßt. Obendrein tummeln sich erschreckend viele Einheiten dort herum, und vermint ist das Ganze auch noch. Sie haben den großen Vorteil, daß Sie fast unbegrenzte Geldmittel zur Verfügung haben. Sichern Sie den Strand mit schweren Türmen und HT-33R Panzern. Dann bauen Sie einen Hafen und jede Menge KT-30 Kampfboote. Leider können Sie die schweren Panzer der HT-Klasse nicht mit den Fähren transportieren. Sie müssen also auf die kleineren Fahrzeuge der MT-Baureihe zurückgreifen.



Um auch nur die Spur einer Chance zu haben, müssen Sie dem Gegner die Lichter ausknipsen. Bauen Sie jede Menge THUNDER Kampfhubschrauber und nehmen Sie sich die drei Kernkraftwerke vor. Es ist zu schaffen, auch wenn die Hubschrauber wie Fliegen vom Himmel fallen. Wenn die Energie weg ist, können die Türme nicht mehr schießen. Jetzt ist es Zeit für die Invasion: Landen Sie im Schutz von KT-30 Schiffen Ihre Panzer. Unterstützt von MINER, SCREAM und Instandsetzungseinheiten, können Sie jetzt die Insel erobern.

MISSION 5

Invasion mal anders rum. Jetzt sitzen Sie auf der Insel! Glücklicherweise hat man Sie mit genügend Panzern und Raketeninfanterie ausgestattet, so daß Sie die ersten Luftangriffe gut überstehen können. Bauen Sie wie gehabt Ihre Basis aus. Positionieren Sie auch einige Türme und Panzer im Zentrum der Basis, da der Feind mit Vorliebe Großinvasionen per HATs probiert. Nehmen Sie sich einige Hubschrauber, um die Karte aufzudecken. Geld spielt in dieser Mission so gut wie keine Rolle... Sie schwimmen geradezu drin. Der ganze Trick an diesem Auftrag ist es, die Minen

des Gegners zu zerstören. Dies läßt sich mit einem Pulk THUNDERs gut bewerkstelligen. Der Feind ist nun mittellos und kann keine Einheiten mehr nachbauen. Dank des in der vorherigen Mission erbeuteten UCS Stützpunktes sind Sie in der Lage, WB100 Transportfahrzeuge und SPIDER II Roboter zu bauen. Beladen Sie ca. 10 Luftkissenfahrzeuge mit je 5 Infanteristen und 1 SPIDER II. Zusätzlich sollten Sie noch 2 SCREAMER und 2 HCU-Ms einpacken. Dann errichten Sie einen Hafen, den Sie mit einigen schweren Türmen gegen U-Boot-Angriffe sichern. Im Hafen können Sie dann Kampfschiffe bauen, die Ihre Invasion unterstützen. **Vorsicht:** In den Gewässern um Ihre Basis lauern einige U-Boote. Fahren Sie das Gebiet mit Schiffen ab, bevor Sie Ihre Invasionstruppe übersetzen. Wenn Sie übergesetzt haben und Ihre Truppen geordnet haben, holen Sie zum Schlag gegen die NW-Basis aus. Übernehmen Sie alle Gebäude und produzieren Sie neue SPIDERs. Jetzt können Sie Schritt für Schritt aufräumen. Gegen 20 SPIDER II kommt selbst die beste Verteidigung nicht an. **In der nächsten Ausgabe lösen wir den Finnland-Feldzug und beginnen mit den UCS-Missionen.**

Florian Weidhase ■

Allgemeine Tips

Der Industriegigant

Wer kann dazu schon „Nein“ sagen: Stapelweise Zuschriften zum Thema Der Industriegigant trudeln allwöchentlich in der Redaktion ein, versehen mit der Bitte um Tips & Tricks zu diesem Bestseller – im Bereich Wirtschaftssimulation schaffen das sonst nur BM 97 und Anstoß 2. Deshalb bieten wir Ihnen diesmal das geballte Know-how unserer Strategiespiel-Abteilung, abgerundet durch Tips direkt von den Spieldesignern bei JoWood Productions.

Das Verkehrssystem

- Halten Sie das Verkehrssystem möglichst schlicht – Kreuzungen und Weichen provozieren förmlich ein Verkehrs-Chaos. Faustregel: Je weniger Weichen, Schleifen, Kreuzungen etc. in einem Schienensystem vorkommen, desto reibungsloser und schneller wird der Transport vorantreiben gehen.
- Um Staus an Weichen zu verhindern, sollten zwischen zwei Gleisgabelungen mindestens vier Schienenabschnitte (= eine Zuglänge) liegen.
- Ab der Version 1.1 kann man einen Zug in einem Terminal beladen und im selben Terminal wieder ausladen lassen. Man muß dazu nur einen Bahnsteig mit einem anderen Bahnsteig eines Terminals verbinden. Im Fahrplan kann man dann dieses Terminal als ersten und zweiten Zielpunkt angeben.
- Viele Spieler kaufen lieber ein halbes Dutzend LKWs, anstatt einen wesentlich effektiveren Zug anzuschaffen. Ganz falsch, meint Spieldesigner Hans Schilcher: „Züge sind meistens einfach effizienter und unproblematischer in der Handhabung.“ Auch wenn die Kapazität eines Zugs zu Beginn oft noch zu hoch ist, kann man durchaus eine Zeitlang mit nur einem oder zwei Waggons fahren. Später wird der Bedarf freilich ansteigen, und dann ist eine Kapazitätserhöhung problemlos durchführbar. Für die Trucks spricht, daß sie wesentlich niedrigere Fahrkosten haben als die Züge – daher können LKWs auch noch für längere Strecken eingesetzt werden, wo Züge bereits zu teuer wären.
- Eine Wissenschaft für sich ist die Zusammenstellung des Fahrplans. Daher unser Tip: Bei Gütern, die nur einen Rohstoff benötigen, verwenden Sie ein und dasselbe Fahrzeug sowohl für die Anlieferung der Rohstoffe als auch für die Auslieferung des Endprodukts. **Dazu gehören:**

Holzzüge ■ Skier ■ Snowboards ■ Bilderrahmen ■ Gartenhäuser

Dreiräder ■ Metallautos ■ Fahrräder ■ Feinbiergeräte

Puppen ■ Plastikautos ■ Spielzeugroboter ■ Schlauchboote

Tennisschläger

Goldschmuck

Silberschmuck



Beispiel für eine optimierte Produktionskette: Nach dem Abladen der Autos nimmt der Zug im gleichen Terminal das Plastik für die Fabrik mit.

- **Übrigens:** Der Lastwagen sollte nicht nur zur Anlieferung von Rohstoffen, sondern auch gleich für den Weitertransport zum jeweiligen Kaufhaus genutzt werden.
- Bei Produkten, die aus verschiedenen Rohstoffen gefertigt werden, muß die Rohstoffanlieferung unbedingt vom Transport der Endprodukte getrennt werden. Für die Rohstoffzulieferung gibt es aber eine goldene Regel: Falls möglich, sollte man alle Rohstoffe mit EINEM Zug transportieren (sprich: sämtliche Rohstoffe können im gleichen Terminal eingeladen werden). Anstatt jeweils einen vollbeladenen Zug mit Plastik und einen weiteren mit Stahl durch die Gegend zu schicken, belädt man lieber zwei Züge mit jeweils drei Einheiten Plastik und drei Einheiten Stahl.
- Die Einstellung „Warten bis voll“ ist grundsätzlich an Terminals sinnvoll, an denen Rohstoffe eingeladen werden. Gleiches gilt für Fahrzeuge, die ausschließlich für den Transport von Endprodukten zuständig sind.
- Achten Sie darauf, daß Abholer und Zulieferer nicht auf den selben Bahnsteig einer Fabrik einfahren können.
- Selbst erfahrenen Industriegigant-Spielern passiert es, daß LKWs die Terminals einer Fabrik blockieren. Umgehen können Sie das Problem, indem Sie auf „Trennkost“ umstellen: Bauen Sie mehrere Terminals im Umkreis der Anlage, die jeweils nur für Abholung bzw. Anlieferung zuständig sind. In diesem Fall können Sie auch die nützliche „Warten bis voll“-Einstellung nutzen, die bei einem Allround-Terminal garantiert für Staus sorgt.
- In Stadtgebieten verringern LKWs ihre Geschwindigkeit auf gemütliche 50 km/h. Die Konsequenz aus dieser Regelung lautet: Städte sollten grundsätzlich nur zur Belieferung der Kaufhäuser durchfahren werden; ansonsten sind Transporte über Landstraßen wesentlich zeitsparender. Beachten Sie bei der Planung des Straßennetzes auch, daß die Fahrzeuge prinzipiell die kürzeste Strecke wählen und daher u. U. mitten durch die City donnern.

Fahrzeug-Updates

Typ	Bezeichnung	km/h Gerade	km/h Steigung	Kosten/Feld	Anschaffungskosten
Bahn	SGB „Fox“ V24	80	50	42	12.500
Bahn	SGB „Kroko“ V28	80	80	35	18.400
Bahn	Napa TRO-1609	120	80	32	26.800
Bahn	SGB „Wiesel“ V34	120	120	31	33.700
Bahn	Kanlo Baureihe 12	160	120	28	41.000
Monorail	Shark MT21	160	160	40	74.200
Monorail	Dolphin MT42	200	200	37	89.300
Monorail	Cheetah	240	240	35	105.500
LKW	UAF D200 Ranger	80	50	6	2.400
LKW	UAF D320 Worldtec	80	50	4	3.100
LKW	UAF D360 TurboCooler	80	80	3	4.400
LKW	H100 Streamline	120	80	2	12.200

■ Hohe Geschwindigkeiten, aber auch hohe Aufwendungen: Züge sind bei Langstrecken-Transporten nicht zwangsläufig die beste Wahl. Kalkulieren Sie also vor dem Einsatz eines Zuges sehr genau, welche laufenden Kosten dieses Verkehrsmittel verursacht. Am einfachsten geht das im Info-Modus.

■ Fahrzeug-Updates lohnen sich nicht nur wegen der meist höheren Fahrtgeschwindigkeit (siehe Tabelle), sondern in erster Linie wegen der zum Teil wesentlich geringeren Transportkosten pro Feld. Wenn Sie statt einem Ranger-LKW (DM 2.400) einen Turbocooler (DM 4.400) kaufen, halbieren sich die Ausgaben bereits; die höheren Anschaffungskosten werden sich in Nullkommanix amortisieren.

■ Der Traum jedes Industriegiganten ist ein komplett ausgebauter Bahnterminal, in das mehrere Züge ungehindert ein- und ausfahren. Wie das geht? Sie schließen jeden der maximal vier Bahnsteige an das Gleis eines anderen Terminals an; unterwegs wird eine „Warteschleife“ eingebaut. Dadurch pendeln maximal zwei Züge problemlos zwischen Start und Ziel hin und her. Maximal acht Züge können auf dieser Strecke eingesetzt werden; zusätzliche Kapazitäten setzen den Bau weiterer Terminals voraus.

Die Produktion

■ Autokonzerne sollten Sie frühestens ab dem Jahr 1990 gründen. Damit sich die Investition auch wirklich lohnt, müssen Sie

vorher sicherstellen, daß die Belieferung mit elektronischen Bauteilen einwandfrei klappt.

■ Viele Spieler machen den Fehler, verwandte Industrien in ein und derselben Region anzuschließen, die ihre Rohstoffe von wenigen Terminals beziehen. Mal ganz abgesehen davon, daß dies über kurz oder lang zu einem chaotischen Verkehrssystem führt, hat das Ganze auch einen wesentlich gravierenden Nachteil, denn die Ausgangsprodukte werden fair unter allen Fabriken im Einzugsbereich verteilt. Beispiel: Sie betreiben drei kompakt angeordnete Fabriken, die Fernseher, HiFi-Anlagen und Sat-Empfänger herstellen. An zentralen Terminals werden Kupfer und Plastik angeliefert, die von allen drei Anlagen benötigt werden. Was passiert? Jede Fabrik bekommt von der angelieferten Menge jeweils nur ein Drittel ab – ärgerliche Produktionsengpässe sind die Folge. Industrielle Ballungszentren sind zwecks gemeinsamer Nutzung von Straßen und Schienensystemen durchaus sinnvoll; achten Sie aber darauf, daß sich die hergestellten Produkte in ihrer Zusammensetzung deutlich voneinander unterscheiden. Beispiel Spielwarenindustrie: In einer Fabrik produziert man Metallautos (Stahl), in der nächsten Puppen (Plastik) und in der dritten Holzzüge (Holz) – ergo: keine Probleme bei der Anlieferung. Die Waren können dann zentral abgeholt und zum Spielwarenladen in der Stadt befördert werden.

■ Falls möglich, sollte man Terminals immer so aufstellen, daß diese im Einzugsbereich zweier Rohstoff-Lieferanten liegen – das erleichtert nicht nur die Produktions-Umstellung in der belieferten Fabrik, sondern erlaubt auch die Nutzung eines einzigen Schienensystems.

■ Faustregel für das Schalten von Werbung: Bei niedrigpreisigen Artikeln mit entsprechend niedrigen Gewinnen (unter DM 4.000,- pro Transport-Einheit) oder einem Absatzpotential von unter 30 Einheiten pro Monat lohnt sich Marketing nicht – oft machen Sie sogar einen Verlust! Entscheiden Sie sich daher z. B. bei Sport- und Spielwaren für den Richtpreis und verzichten Sie auf Reklame; falls Sie rasch große Lagerbestände abbauen müssen, rentiert sich i. d. R. der massive Werbe-Einsatz. Beim Verkauf teurer Waren (Autos, Elektro-Artikel etc.) machen Sie in vielen Fällen den besten Schnitt, wenn Sie den Preis um 25% senken und satte 45.000 DM pro Monat für Werbung ausgeben. Achtung: Werbung wirkt für ALLE Produkte, die in einem Kaufhaus erhältlich sind – ein oft übersehener Aspekt, durch den sich die Investition z. B. bei einem Elektro-Fachhandel mit



Moderne LKWs und Züge sind zwar mit hohen Anschaffungskosten verbunden, rechnen sich aber langfristig wegen der geringeren Transportkosten.

Die Produkte

JAHRE	PRODUKTE	ROHSTOFFE	GESAMT	GEWINN	UMSTELLUNG MÖGLICH AUF
1960	Dreiräder	St	●●	1.700	Metallautos
	Puppen	P	●●	1.648	Plastikautos
	Holzzüge	H	●	1.572	-
	Fahrräder	St	●●	1.800	Fitnessgeräte
	Skier	H	●●	1.625	Snowboards
	Modelle	2H1St	●●	2.997	-
	Blumenstrahlen	H	-	1.207	Gartenhäuser
	Goldschmuck	Go	●●●	4.593	Silberschmuck, Brillantringe
	Silberschmuck	Sb	●●	3.515	Goldschmuck, Brillantringe
	Brillantringe	BrG	●●●	6.280	Goldschmuck, Silberschmuck
1962	Plastikautos	P	●●●	2.130	Spielzeugroboter
1965	Fitnessgeräte	St	●●	2.243	Mountainbikes, Inlineskates, Rodel
1967	Metallautos	St	●●	1.982	-
1968	Tennisschläger	A	-	1.882	-
1970	Gartenhäuser	2H	●	2.575	-
1971	Fernsehergeräte	KPSi	●●●	4.108	Sat-Empfänger, HiFi-Anlagen, Elektronische Bauteile, Computer
1972	Autorennbahnen	KP	-	2.150	-
1974	Schlauchboote	P	●●●	2.467	Mountainbikes, Inlineskates
1977	HiFi-Anlage	KP	●●●	3.670	Sat-Empfänger, Elektronische Bauteile, Computer
1978	Spielzeugroboter	P	●●●	2.278	Modellflieger, Videospiele
1980	PKW Modell 1980	1K2P2St	●	13.067	PKW Modell 1990
1981	Sat-Empfänger	KPSi	●	4.463	Elektronische Bauteile, Computer
1982	Mountainbikes	PSi	●	3.300	Inlineskates
1983	Modellflieger	AKP	●●	3.967	-
1985	Elektronische Bauteile	KP	●●●	0	-
1987	Computer	EPSi	●	7.607	Mobiletelefone, Multimediacenter, Bildtelefone, Videobilder
1990	PKW Modell 1990	1E2P2St	●●	15.717	PKW Modell 2010
1992	Snowboards	H	●●●	4.497	Rodeln
	Videospiele	EP	-	4.454	-
1994	Inlineskates	PSi	●●	3.502	-
	Rodeln	HSi	●●	4.600	-
1996	Mobiletelefone	EP	●●●	6.847	Bildtelefone, Multimediacenter, Bildtelefone, Videobilder
2010	PKW Modell 2010	2A2E2P	●●●	18.750	-
2015	Multimediacenter	1A2E1P	●	8.780	Bildtelefone, Videobilder
2020	Bildtelefone	EP	●●●	7.335	Videobilder
2030	Videobilder	EP	●●●	8.815	-

■ = Spielwarenindustrie ■ = Sportindustrie ■ = Holzindustrie ■ = Schmuckindustrie ■ = Autoindustrie ■ = Elektronikindustrie

- = Nicht empfehlenswert ● = Weniger empfehlenswert ●● = Empfehlenswert ●●● = Sehr empfehlenswert

H = Holz, St = Stahl, P = Plastik, K = Kupfer, A = Aluminium, E = Elektronische Bauteile, Go = Gold, Sb = Silber, Br = Brillanten

breitgefächertem Angebot (Computer, Fernsehgeräte, Handys etc.) rechnen kann.

- Eine optimale Produktionskette liegt dann vor, wenn ein Transportmittel niemals leer zwischen zwei Anlagen verkehrt. Und so funktioniert's: Der Einzugsbereich eines Terminals muß sowohl den Rohstofflieferanten und als auch das Kaufhaus abdecken, sprich: Säge-, Chemie-, Berg- oder Stahlwerk sollten in der Nähe der Stadt liegen. Ein zweites Terminal wird direkt neben das erste gebaut und durch eine passende Fabrik ergänzt. Beispiel: Ein Sägewerk grenzt direkt an eine Ortschaft an und kann daher das gleiche Terminal nutzen wie ein neu errichtetes Sportgeschäft; beim zweiten Terminal wurde eine Sportindustrie installiert, die Skier herstellt. Bei Anwendung der beschriebenen Strategie pendelt nun ein Zug zwischen den beiden Terminals: Holz wird eingeladen und zur Fabrik gebracht. Mit den fertigen Wintersportgeräten an Bord geht's zurück zum Sportgeschäft, wo die Skier aus- und die nächste Fuhre Holz eingeladen wird.

- Schielen Sie bei der Wahl der zu produzierenden Güter nicht nur auf den Gewinn. Mindestens genauso wichtig ist die Frage, wie aufwendig und teuer Transport und Herstellung sind. Faustregel: Starten Sie tunlichst mit einfachen Produkten, die sich aus einem einzigen Rohstoff produzieren lassen – die obige Tabelle gibt Auskunft darüber, in welcher Ära sich welche Waren am besten rechnen. Folgende Produkte können Sie im Lauf der Zeit ohne Änderungen an Lieferanten und Verkehrssystemen auf modernere bzw. gewinnbringendere Varianten umstellen:

Dreirad	→ Metallauto	
Puppen	→ Plastikautos	→ Spielzeugroboter
Skier	→ Snowboards	
Fahrräder	→ Fitnessgeräte	
Mountainbikes	→ Inlineskates	
Fernsehergerät	→ Sat-Empfänger	
Mobiletelefone	→ Bildtelefone	→ Videobilder

Ein großer Kader?

Die Größe Ihres Kaders sollte direkt von der Anzahl der Spiele abhängen, die Sie in der kommenden Saison vor sich haben. Spielen Sie im Europapokal, benötigen Sie mit Sicherheit zwei oder drei Spieler mehr, um die Strapazen wegstecken zu können. Ein großer Kader im Ligaauftrag hat dagegen gravierende Nachteile, da Sie viele unzufriedene Spieler haben werden („will endlich spielen“).



Neue Spieler gefällt? Machen Sie es sich zur Gewohnheit, regelmäßig die Zu- und Abgänge auf der Transferliste zu kontrollieren.

Sicher Meister?

Verschenken Sie kein Geld und nutzen Sie den Meistertip.

Geld verdienen mit Spielerverkäufen...

Ein kleiner Trick, um Geld zu verdienen, besteht darin, bei Spieler-Verhandlungen zunächst eine Option auf ein weiteres Jahr zu vereinbaren. Läuft dann der Vertrag des Spielers aus, läßt sich dieser irgendwann auf die Transferliste setzen. Nach einer Weile melden sich Interessenten. Jetzt gilt es, den richtigen Moment abzupassen und die Option zu ziehen. Nun erhalten Sie doch noch eine nette Ablöse...

Libero umschulen

Spieler auf der Libero-Position unterliegen erst ab einem Alter von 34 Jahren der altersbedingten Abwertung (normalerweise im Feld ab 30 Jahren). Es ist daher auf alle Fälle günstig, einen guten Spieler im Alter von 29 oder 30 Jahren zum Libero umzuschulen. Auf diese Weise behält er seine Spielstärke noch eine Weile bei.

Vermeiden Sie es, mit 120 oder 150% Einsatz zu spielen!

Es ist sehr gefährlich, regelmäßig mit zu viel Einsatz zu spielen, da Ihre Mannschaft auf die Dauer sehr viel an Kraft und Form einbüßt. Machen Sie das nur bei wirklich wichtigen Spielen!

Tips für Form und Kondition

Führen Sie vor den ersten beiden Saisonspielen Kurztrainingslager durch. Dadurch können Sie Ihre Formwerte recht gut steigern und haben damit verbesserte Chancen auf einen guten Start. Wichtige Spieler, die in eine Formkrise geraten, sollten Sie im Training besonders fördern. Wechseln Sie allerdings häufiger zwischen den Spielern, damit niemand beleidigt ist. Zur Not können Sie auch versuchen, die Formwerte der Spieler kurzfristig durch Doping zu erhöhen. Gewinnen Sie dann ein Spiel, bekommen Ihre Spieler Formpunkte hinzu, die sie auch behalten, wenn die Wirkung des Mittels bereits wieder verflogen ist. Spieler mit schlechter Kondition sollten unbedingt ins Aufbautraining geschickt werden, bis der Konditionswert wieder bei 40 Punkten liegt. Durch frühzeitiges Auswechseln (nie in der ersten Halbzeit, das kostet einen Formpunkt, weil der Spieler beleidigt ist) und leichteres Training (wenig Kondition) können Sie allerdings während der Saison dafür sorgen, daß es erst gar nicht soweit kommt. In der Vorbereitung sollten Sie den Jungs dafür ordentlich Feuer unter dem Hintern machen (vier Wochen Kondition sind in Ordnung).

Ansonsten sollten diese Tips während der Saison hilfreich sein:

- Schonen Sie Ihre Spieler in der Vorbereitung und in der Winterpause nicht! Wechseln Sie Ihre Leistungsträger öfter einmal auch schon nach 60 oder 70 Minuten aus. Das spart Kraft, und Ihre Spieler werden es Ihnen danken.
- Gegen schwächere Mannschaften können sich ruhig auch ein oder zwei Spieler schonen. Es sollte immer noch reichen.
- Machen Sie auch einmal eine Woche nur leichtes Training. Auf diese Weise erholen sich die Spieler wieder.

Ein Bundesligist zeigt meiner Mannschaft die Grenzen auf...

haben Sie als Regionalligist ein aussichtsloses Pokallos gezogen und müssen mit einer finsternen Packung rechnen, kann es sich lohnen, lediglich die zweite Mannschaft aufzustellen. Gibt es dann eine Pleite, werden die Formpunkte bei Spielern abgezogen, die normalerweise ohnehin nicht spielen. Unser Chefprogrammierer Rolf Langenberg meinte allerdings, auf diesen Tip angesprochen: „Dich sollten alle Spieler interessieren.“

Ich muß ständig auf die Tribüne.

Wenn Sie mehr als viermal im Spiel taktische Änderungen durchführen, kann das dem Schiedsrichter unter Umständen zu bunt werden. Er schickt Sie dann mit jeweils 50% Wahrscheinlichkeit vor jedem Aufruf der Taktik auf die Tribüne. Sie können in diesem Spiel auch nicht mehr auswechseln.

Verletzte Spieler besuchen

Ein Spieler, der aufgrund einer Verletzung mehr als sechs Wochen ausgefallen ist und keinen Besuch erhalten hat, verliert drei Formpunkte und erhält für diese Saison das Prädikat „unzufrieden“. Im Spielerinfo finden Sie dann den Grund „verletzt und nie besucht“. Ein Besuch bringt dagegen zwei Formpunkte bei diesem Spieler, bei einer Ausfallzeit von mehr als zehn Wochen bringt ein zweiter Besuch noch einen weiteren Formpunkt. Sie sehen also – es lohnt sich wirklich, ab und zu in der medizinischen Abteilung vorbeizuschauen.

Spielerrends

Bei den „Spielerrends“ (Statistiken) können Sie nachschauen, welche Spieler vor einer formbedingten Aufwertung stehen. Schlagen Sie hierzu auch ruhig in der Online-Hilfe nach. Sie werden interessante Informationen finden. Es kann hilfreich sein, diese Spieler in den nächsten Wochen über das Einzeltraining gezielt zu fördern. Formpunkte kann ein Spieler auch gewinnen, wenn Sie ihn Elfmeter und/oder Freistöße schießen lassen. Zur Not hilft nach dem Ende der Saison auch noch eine gezielte Dopingaktion, um den Spieler über die kritische Grenze zu heben (muß jünger als 30 Jahre sein). Kicker, die noch keinen Einsatz in der laufenden Saison hinter sich haben, laufen Gefahr, am Ende des Jahres abgewertet zu werden – hier genügt bereits eine Einwechslung.



Die Spielerrends finden Sie in den Statistiken.

Gerald Köhler ■

Allgemeine Spieltyps

NHL 98

Der deutlich höhere Schwierigkeitsgrad von NHL 98 zwingt auch Profis, ihre Spielzüge perfekt abzustimmen. Unsere Tips sollen Einsteigern im Rookie-Modus zu ersten Siegen verhelfen und erklären auch für die Schwierigkeitsgrade Pro und All Star, wie sich Torhüter und Abwehr austricksen lassen.

Die richtige Taktik

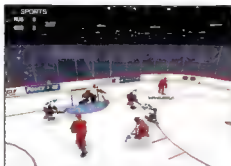
Die neuen Coaching Strategies von NHL 98 erlauben es, jedes Team nach der eigenen Spielweise auszurichten. Bis Sie allerdings herausgefunden haben, welche Taktik die beste für Sie ist, empfiehlt sich die Einstellung Combination sowohl für die Offensive als auch für die Verteidigung. Zusätzlich sollten Sie den Druck in beiden Fällen auf 80% justieren; damit erhalten Sie eine Allround-Einstellung, die Sie später gegebenenfalls neu einregeln können. Versuchen Sie außerdem, die vorgegebenen Reihen durch den Computer mit den jeweils stärksten Spielern zu ersetzen. Das kann je nach Team erstaunliche Ergebnisse bringen.

Abwehr

Als Abwehrspieler haben Sie es in NHL 98 erheblich leichter als in früheren Versionen. Um Strafen zu vermeiden, sollten Sie möglichst nur frontal in den Gegenspieler fahren, ohne zu checken. Dadurch schnappen Sie ihm höchstwahrscheinlich den Puck weg und können einen schnellen Konter einleiten. Checks lohnen sich nur in No-Fall-Situationen, wenn Sie beispielsweise alleine gegen zwei Gegner verteidigen müssen. Sollten Sie hinter dem Gegner stehen, beschleunigen Sie und halten ihn fest – aber nicht zu lange, sonst droht eine Strafzeit!

Unterzahlspiel

Ihre Kameraden stehen ohnehin konsequent vor dem Tor, so daß Sie versuchen können, den puckführenden Gegner zu attackieren. Wechseln Sie keinesfalls dauernd Ihren Spieler, sonst löst sich die Verteidigungsformation in Nullkommuniqué auf. Bei einem Konter ist ein Alleingang die beste Methode, da Ihre Mitspieler fast immer im Verteidigungsdrittel warten und Sie keinen Anspielpartner finden werden.



Die Verteidigungsformation vor dem Tor löst sich nur durch schnelle Spielerwechsel auf.

Alleingänge

Alleingänge üben Sie am besten gesondert mit dem Trainingsmodus für Strafschüsse. So lernen Sie am besten, wie die einzelnen Torhüter reagieren. Auf Goalies wie John Vanbiesbrouck, die weit aus dem Tor herauskommen, laufen Sie am besten schnell und



Mit einem kurzen Stop und einem Haken tricksen Sie den Torhüter aus.

gerade zu, drehen kurz vorher ab und schießen. Steht der Goalie wie angewurzelt im Tor, stoppen Sie kurz vor ihm schnell ab, schlagen einen Haken und schlenzen dann die Scheibe bevorzugt über die Stockhand.

Schlagschüsse

In NHL 98 gibt es je nach Spieler Stellen, von denen Schlagschüsse mit hoher Wahrscheinlichkeit im Tor landen. Gute Schützen wie Jarri Kurri, Brendan Shanahan oder Peter Forsberg sollten öfter kurz nach der blauen Linie und sehr nahe der Bande auf die kurze Ecke feuern. Besonders vielversprechend ist das, wenn auf der anderen Seite noch ein Mitspieler auf einen eventuellen Paß lauert.

Direktabnahmen

Seit NHL 95 war es in keinem NHL-Spiel mehr so wichtig, kranken die Direktabnahmen zu beherrschen. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, den Goalie auszutricksen: Sie laufen mit dem Center in der Mitte des Feldes aufs Tor zu und passen dann nach links oder rechts auf die Flügelspieler, die dann immer auf die kurze Ecke schießen. Sollte kein Mitspieler zur Stelle sein, weichen Sie auf den Flügel aus und passen auf die andere Seite. Am vielversprechendsten sind Pässe in Höhe der Bullykreise, außer wenn dort die halbe Abwehr des Gegners lauert. Dann passen Sie besser zurück und unternehmen einen neuen Anlauf.



Die Direktabnahmen müssen in den Lauf des schießenden Mitspielers gespielt werden. Zielen Sie dann immer in die kurze Ecke.

X-COM 3

Sobald man einen einigermaßen gut ausgebildeten Psi-Kämpfer hat, kann man einfach einen Zivilisten „übernehmen“, ihm einige Granaten vor die Füße werfen (aktiviert bis z. B. „Ende des nächsten Spielzuges“), ihn diese nehmen und dann in eine Horde Aliens rennen lassen, wo er dann seine „Fracht“ fallen lässt. Danach kann man noch versuchen, mit ihm zu entkommen. Hat er schon zu viele Zeiteinheiten verbraucht, dann lässt man ihn lieber erst in der nächsten Runde auf die Aliens los. Auf diese Weise kann man ganze „Alien-Nester“ vernichten oder, was zu bevorzugt ist, betäuben. Gewöhnen Sie sich an, im „Standmodus“ regelmäßig abzuspeichern (vor allem, wenn Sie das Spiel lange „ultra-schnell“ laufen lassen). Wenn die nächste UFO-Attacke ansteht, schauen Sie erst einmal, wo die Untertassen auftauchen, und gehen dann in das letzte Savegame. Nun wissen Sie, wo Sie Ihre Fahrzeuge hinschicken müssen, um den Aliens eine schöne Überraschung zu bereiten. Zwar erscheinen die Ufos nach dem Ladevorgang nicht genau an der selben Stelle, aber die Richtung stimmt schon grob. So müßten Sie es immer schaffen, die Ufos zu zerstören, bevor sie Aliens in Gebäude setzen können.

Peter Reinhardt ■

MDK

Folgende Cheats lassen sich einmal pro Ebene anwenden. Gehen Sie also sparsam mit den Powerups um...

Healme	Vollständige Heilung
Ineedabiggun	Gott Powerup
Tornadoaway	Twister Powerup
Holokurtisfun	Dummy Powerup

Henning Hünteler ■

Perfect Weapon

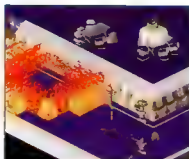
Folgende Codes bringen Sie in die verschiedenen Level:

Level 1	DBDBBABA	Level 7	AADBDDAC
Level 2	ADDCAADC	Level 8	CADDCCBC
Level 3	ACBABBCC	Level 9	ADAABADB
Level 4	ADDCCACC	Level 10	BADDBBBC
Level 5	DBDBBBCA	Level 11	ABBDADDA
Level 6	CCDBCCDA	Level 12	DCADCAAC

Geben Sie folgende Cheats während des Spiels ein und bestätigen Sie mit ENTER.

GMPETE	Alle Powerups
GMNORM	Urzustand
GMBIGH	Wasserkopf
GMBORG	Verwandlung in einen Cyborg
GMKILL	Die Gegner werden schwächer
GMGODM	Unverwundbarkeit

Henning Hünteler ■



Dungeon Keeper



Wenn man Gold abbaut, die eigene Schatzkammer aber zu weit entfernt ist, so platziert man direkt an der Goldader eine Miniatur-Schatzkammer (ein Feld). Die Imps werden das abgebaute Gold nun auf dieses Feld werfen, das Vermögen in der Haupt-Schatzkammer steigt dementsprechend an. So lassen sich Wege sinnvoll verkürzen.

Michael Weber ■

Im letzten Level ist es möglich, zwei Avatars aufeinander treffen zu lassen. Ist man beim Kerker des blauen Keepers, in dem der Avatar gefangen gehalten wird, scheint es zunächst, daß man ihn töten muß. Die Lava um das Gefängnis herum verhindert, daß er im bewußtlosen Zustand abtransportiert werden kann. Doch einige Kreaturen bzw. Helden beherrschen den Zauberspruch „Wind“ (z. B.: Magier 10, Hexe 10 – die natürlich vorher gefangenommen und „überzeugt“ werden müssen). Mit einer solchen Kreatur kann man sich hinter den Avatar stellen und ihn auf die eigenen Fliesen „blasen“ lassen. Der Schaden der Lava wird die eigene Kreatur nicht umbringen. Jetzt kann man den Avatar bekämpfen, gefangennehmen und foltern. Ist er „überzeugt“, so kommt trotzdem die Meldung „Avatar wurde wiederbelebt“. Nun kann man mit dem Avatar gegen Avatar kämpfen bzw. zwei dieser Helden auf seiner Seite haben.

Johannes Schulz ■

Hier ein Tip, wie man zu Geld kommt. Man braucht dazu eine Handwerkskammer. Dort gibt man einfach Kreaturen hinein, und sie werden Türen und Fallen entwickeln. Es entstehen natürlich keine Kosten (gegenüber dem Trainingsraum). Nun platziert man diese Türen und Fallen irgendwo im eigenen Dungeon und verkauft sie gleich wieder. Dadurch bekommt man Geld zurückerstattet. Die Höhe des Betrags bestimmt die Art der Falle.

Werfen Sie ab und zu einen Blick in Ihren Trainingsraum und überlegen Sie sich gut, welche Kreaturen Sie trainieren lassen. Beim Training läßt sich nämlich sehr viel Geld verschwenden! Schicken Sie die Kreaturen, die entweder für den Kampf ungeeignet sind oder die Sie nicht kämpfen lassen wollen, lieber in die Werkstatt zum Bau von Fallen und Türen.

Foltern Sie von jeder Spezies eine Kreatur regelmäßig. Die gefolterte Kreatur arbeitet nun zum halben Preis, und deren Artgenossen werden schneller arbeiten. Bei Imps tritt dieser Effekt leider nicht ein.

Andreas Opitz ■



COMMAND & CONQUER 2-Corner

C&C 2: Alarmstufe Rot

Wenn Sie sich auf die Seite der Sowjets geschlagen haben, gibt es einen sicheren Weg, Minenfelder auszumachen. Sie nehmen sich einige Cyborg-Schützen und schießen mit gedrückter STRG-Taste auf den Boden. Wenn sich dort eine Mine befindet, explodiert diese auf der Stelle. Auf diese Weise können Sie sich durch das gesamte Gelände kämpfen.

Simon Schley ■

Falls Sie im Mehrspielermodus gerne die Seite der Alliierten übernehmen, so können Sie folgenden Trick ausprobieren.

Wenn Sie am Meer eine Werft gebaut haben und auch die Feuerkraft der Schlachtschiffe schätzen, der Gegner jedoch seine Basis im Landesinneren errichtet hat, so schauen Sie doch mal, ob es im Umkreis dieser Basis nicht eine kleine „Pfütze“ gibt. Ist das der Fall, so können Sie ein Schlachtschiff mit Hilfe der Chronosphere dort hinschicken und auf die Basis schießen lassen. Meistens kann die Basis eigentlich nicht ganz zerstört werden, den Gegner kann man aber so dennoch stark unter Druck setzen und Fehler provozieren.

Peter Reinhardt



Terracide

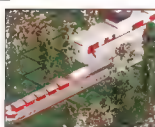
Im Menü HELP befindet sich eine Möglichkeit, Paßwörter einzugeben. Tragen Sie dort folgendes ein...

BarnsleyUnbesiegbare AN/AUS
NozzleAlle Episoden werden anwählbar
PopovFreie Bewegbarkeit
clam chariotViele Cheats auf einmal inkl. alle Waffen
welkAlle Waffen werden aktiviert
phaalUnbegrenzte Munition AN/AUS
bafincSchilder voll aufgeladen

Henning Hünteler

Der Industriegigant

Kaufen Ihnen die Gegner zu viele Rohstoffe auf oder werden sie zu mächtig, dann gibt es einen von den Programmierern übersehenen Bug, der leicht angewandt werden kann. Ändern Sie einfach den Fahrplan eines gegnerischen Zuges! Sie müssen zu diesem Klicken Sie zu diesem Zweck mehrmals hintereinander mit der linken Maustaste auf den betreffenden Zug. Nach einiger Zeit öffnet sich dann das Fahrplanmenü des Zuges, und Sie können nach Lust und Laune ändern. Am einfachsten lassen sich die Züge in den Terminals des Gegners anklicken.



Markus Brückner ■

Wipeout 2097

Geben Sie während des Titel-Bildschirms folgende Cheats ein:

RUSHDie Schiffe scheinen durchzudrehen

Geben Sie im Hauptmenü folgende Cheats ein:

XTEAMPiranha Team AN
XCLASSPhantom-Klasse AN
XTRACKAlle Tracks verfügbar

Wenn Sie das Spiel pausieren, werden die folgenden Cheats anwendbar:

PSYMEGAUnendlich viele Waffen
PSYPROTECTEndlose Energie
PSYTICKERKeine Zeitbegrenzung
PSYRAPIDMaschinengewehr
FRAMERATEZeigt die Frame-Rate

Henning Hünteler

Machine Hunter

Wenn Sie ???HOST??? als Paßwort eingeben, so wird das Menü CHEATS in die Options integriert. Hier haben Sie nun die Wahl zwischen verschiedenen Cheats und Hilfen.



Meat Puppet

Geben Sie diese Codes während des Spiels ein:

IngsthVollständige Heilung
IngstaAufgeladene Schilde
IngstwVolle Munition
IngsteVolle Energie
BoomEine kleinere Explosion
DamsartbombAlle Gegner vernichten

Betrayal in Antara

Um die Cheat-Codes aktivieren zu können, müssen Sie erst CTRL + SHIFT + Z drücken. Nun sollte ein Menü erscheinen, in dem folgende Codes eingegeben werden können:

ask a glass of waterTeleportiert einen zum Anfang
des jeweiligen Kapitels
some call me timTötet alle Gegner während
eines Kampfes
gotta have magicGibt Aren alle Zaubersprüche
why am i so dullWertet alle Fertigkeiten bis
zum Maximum auf
man does my leg hurtHeilt Aren
supermarket for the richSie erhalten einen
guten Gegenstand

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkartaktionen (der 100,-, der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

**Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Private Kleinanzeigen in



COUPON
FÜR
PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

- ☐ Cheatprogramm
☐ Spiel
☐ Level

(Name des Programms)

auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.

In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

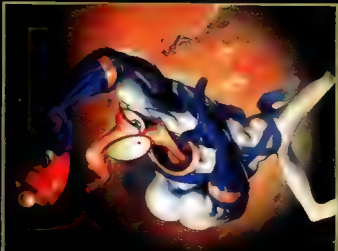
Datum, Unterschrift

11/97
EARTHWORM JIM 2 - VOLLVERSION

EARTHWORM JIM 2

Der lustige Regenwurm Jim muß sich durch zahlreiche schwierige Levels kämpfen. Bewaffnet mit einer Laserpistole und einem Superhelden-Anzug meistert er viele Gefahren!



EARTHWORM JIM 2 - VOLLVERSION
11/97

EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist

häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC Games CD-ROM 11/97

Bei bestenfalls Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline 09 11/2872180

DEMONS
 Action Secret Club Edition
 Buccaneer
 Claw
 Dark Earth
 G-Police
 Incubation
 Mass Destruction
 Monster Trucks
 Ritter der Apokalypse
 Shadows of the Empire (30K-Demo)
 SODA Off-road Racing
 Steel Pathfinders 3
 Virtua Fighter 2
 Worms 2

UPDATES
 Assault 2 V1.2 (demo)
 Carnagelands 30K-Update (demo)
 Creatures Object-Pack 2 (demo)

HIGHLIGHTS:
 Dark Earth
 G-Police

CREATIVES V1.02 (demo)
 Der Indistinctigant V1.2 (demo)
 Earth 2148 V1.28 (demo)
 KGB V1.2 (demo)
 Lantis LS 98 V1.2 (demo)
 Outlook V2.0 Upgrade (demo)
 PC Games Cheat Update (demo)
 POD PowerVR-Update (demo)
 Tomb Raider 33Verge (demo)

SPECIALS
 AOL-Software V2.01
 DirectX 3.0
 WinVCL 3.0
 PC Games Reportage
 Shiny Benchmark
 NASCAR 2 Fantasy Truck Pack (demo)
 Re-Birth (Moddingprogramm)
 Magic Mantis Mantis V2.0 (Moddingprogramm)
 Red Baron Screensaver

PC Games CD-ROM 11/97

WUNSCHZETTEL

Um PC Games noch besser nach Ihren Wünschen gestalten zu können, möchten wir Sie bitten, folgenden Fragebogen auszufüllen. Wir möchten lediglich von Ihnen wissen, welche Spiele Sie in den nächsten Monaten kaufen möchten. Dabei sollte es sich vorwiegend um Titel handeln, die momentan noch nicht erhältlich sind. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Post SCRIPT

Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende
Kürzungen behält sich
die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Diese Seiten haben recht viel mit einer Talkshow gemeinsam. Aber habt Ihr Euch schon einmal Gedanken darüber gemacht, daß ich es viel schwerer habe als ein Kollege im Fernsehen (mal ganz abgesehen davon, daß die eine Mörderkohle einfahren)? Ich muß nehmen, was kommt. Ich kann nicht rückfragen. Aber das größte Manko sind die Lacher. Da habe ich schon mal (was ja selten genug vorkommt) einen geistreichen (!) Witz gemacht, aber kein Mensch kapiert den Gag. Die Jungs vom TV haben es da leichter (nicht nur wegen der Mörderkohle). Die Einpeitscher (oder wie man die Animateure nennt, die hinter der Kamera ihrer fröhlichen Tätigkeit nachgehen) sagen dem Zuschauer, wann er zu klatschen, zu lachen oder zu weinen hat. Natürlich könnte ich jeden Gag rot und jede philosophische Weisheit blau umranden, aber das würde wahrscheinlich auch wieder niemand verstehen. Zudem bekomme ich meinen Applaus auch nicht unmittelbar, sondern immer erst ein paar Tage nach Erscheinen des Heftes. Diese Wartezeit zehrt doch arg an meinen Nerven. Aber immerhin habe ich auch zwei Vorteile gegenüber meinen gefilmten Kollegen: Ich kann mir aus einer Auswahl an möglichen Kandidaten problemloser einen aussuchen, muß die abgelehnten nicht im Bus nach Hause karren, und wenn meine Show nicht ankommt, kann man mich auch nicht mit landwirtschaftlichen Erzeugnissen älteren Datums bewerfen. Rainer Rosshirt

GEWALTIG

Hallo Rainer,
zwar schätze ich die PC Games sehr, doch kann ich mir Kritik an Dir nicht verkneifen. Du schreibst in den Leserbriefseiten immer, daß es unrichtig wäre, zu behaupten, daß Gewaltdarstellung zur Nachahmung anregt. Dies ist schlicht und einfach falsch. Allgemein bekannt sollte sein, daß Kinder sehr wohl das nachahmen, was sie sehen. Oder willst Du dem ernsthaft widersprechen? Denk mal etwas mehr darüber nach, was Du schreibst. Aber sonst kannst Du eigentlich weitermachen wie bisher.

Grüße: Bernd Schimaneck

Leider muß ich Dir widersprechen. Du hast zwar im Ansatz recht, aber leider nicht weitergelesen. Natürlich ahmen Kinder das nach, was sie sehen – bis zu diesem Punkt gehe ich mit Dir konform. Aber wenn man schon Psychologen zitiert, dann doch bitte schön vollständig. Die (zweifelloso richtige!) Theorie, daß Gewalt durch Nachahmung erlebter Situationen entsteht, wurde ursprünglich von einem gewissen Herrn

Skinner aufgestellt. Das ist aber nur die halbe Wahrheit. Er stellte weiterhin fest, daß erst erfolgreiches Nachahmen aggressiver Handlungen weiteres aggressives Verhalten verstärkt. Anders ausgedrückt: Erst wenn „der Kleine“ erfahren hat, daß er durch aggressives Verhalten Erfolg hat und Situationen zu seinen Gunsten abändern kann, wird er Aggression in sein festes Verhaltensmuster einbauen. Wenn er aber durch sein Verhalten Nachteile erlebt, wird er es bleiben lassen. Also wären in diesem Falle aggressive Spiele höchstens der Auslöser – nicht die Ursache. Wenn wir schon Psychologen bemühen: Freud (wehe, hier lacht jemand!) meinte ja, daß Aggression ein völlig normales Verhalten sei und mittels körperlicher oder geistiger Aktivitäten abbaubar sei. Zudem könne man Aggression (wie oft hatte ich jetzt schon eine Wortwiederholung?) auch als Katalysator für zusätzliche körperliche oder geistige Energien verwenden. Gehört nun zwar nicht direkt zum Thema, ist aber auch eine Überlegung wert. Fa-

zit: Zu behaupten, es wären Filme oder Spiele, die aggressiv machen, ist eine wirklich zu oberflächliche Denkweise. Wäre schön, wenn es wirklich so einfach wäre. Weg mit aggressiven Filmen/Spielen, und die Welt ist (nahezu) in Ordnung! Sehr naiv, so etwas anzunehmen.

RECHTE SCHREIBUNG

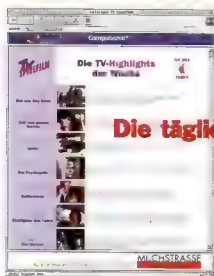
Hi Rainer!
Wirst Du Dich jemals dazu hinreißen lassen, auf Deinen Seiten die neue Rechtschreibreform zu benutzen?

Alex Nitsch

Ich werde mich weigern, so lange es nur geht. Ich finde, wir brauchen sie so notwendig wie eine Normung von Größe, Form und Lautstärkenkonstanz von Pfefferminzbonbons. Zudem kommt sie noch ordentlich teuer und stiftet dafür gehörige Verwirrung. Ich sehe in ihr nur einen Vorteil: Ich könnte „Sauerstoffflasche“ endlich mit drei „f“ schreiben. Aber da ich in vielen Jahren Leserbriefe noch nie „Sauerstoffflasche“ schreiben

MILCHSTRASSE *online*

...und wo waren Sie letzte Nacht?



**TV
SPIELFILM**

tvspielfilm.compuserve.de

Die tägliche TV-Zeitschrift

Nur das Beste sehen – mit den starken Suchfunktionen!

- **Erotik**
Jede Menge Bilder, das komplette Erotik TV-Programm
- **powerprofil**
Ihr persönliches TV-Programm per e-Mail nach Hause

AMICA
amica.compuserve.de



Singles

Jeden Monat 100 neue Singles zum Verlieben

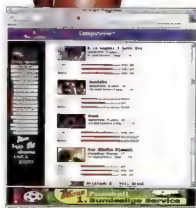
- **Netzwerk**
Tips und Tricks für Anfängerinnen und Profis
- **Links**
Nicht nur für Frauen

playground
playground.compuserve.de

meeting point

Die Playground-Flirtline und Pinwände zu vielen interessanten Themen

- **Kleinanzeigen**
Von der Kaffeemaschine bis zur Wohnung
- **Erotik**
Games, Links, Bilder
- **Shopping**
Bücher, Videos, Kalender uvm.
- **Spiele**
Für Kleine und Grosse



cinema
cinema.compuserve.de

Das bundesweite Kinoprogramm

Was läuft heute im Kino?
cinema weiß wann und wo!

- **Blind Date**
Nie mehr allein ins Kino!
- **Filmdatenbank**
Mit mehr als 40.000 Einträgen
- **Hollywood**
News über Macher, Stars und Sternchen!

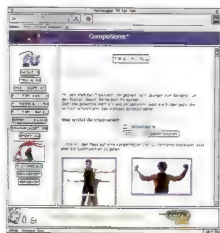
FOR FUN

fitforfun.compuserve.de

Ernährung

Wie man schlank wird und bleibt!

- **Flohmarkt**
Tauschen und verkaufen
- **Training**
Tips für das richtige Workout
- **Travel**
Wohn im Urlaub – und mit wem?



max

max.compuserve.de
Model Guide

Wo Sie Models treffen - mit vielen Bildern!

- **Future Guide**
Die Alternative zur Suchmaschine
- **Jobbörse**



ALL NEW

DUPONT Cordura® PLUS



„Mensch, hat der einen tollen Sack!“ Stimmt! Neue Bags von 4YOU aus 1000d Cordura® Plus:

■softig ■stabil ■lang-
lebig. Die Farben:
■Navy Blue ■Simply
Black ■Dark Green ■Red
Wine ■Muddy Brown -
die Formen: ■Rucksäcke
■Sportbags ■Wallets.
Die packen alles!



The Original
4YOU

ALL YOU NEED

LESERBRIEFE



wollte (Ich hab zwar gelegentlich eine gebraucht – aber da hab' ich es geröchelt, nicht geschrieben!), ist das auch kein echter Vorteil. Zum Glück hast Du mich nach meiner privaten Meinung gefragt. Der Verlag wird sich weiterhin an der „alten“ Rechtschreibung orientieren, die ja immer noch zulässig ist, so lange es geht. Ich bin mir auch gar nicht mehr so sicher, ob es wirklich einmal die definitive Umstellung geben wird.

MUSIKALISCHES

Hallo Rainer!

Ich finde es gut, daß das Thema Musikangebote einmal angesprochen wird. Ich benutze meinen PC nicht nur zum Spielen (du hast richtig gelesen), ich mache auch Musik damit. Ich kann mir ziemlich gut vorstellen, daß das auch andere PC Games-Leser tun. Ich wäre deshalb sehr erfreut über ein Musikforum (wie die Leserspiele) in der PCG(ames). Natürlich würde das manche Leser vergraulen: „Was hat denn Musik mit PC-Spielen zu tun? Musik gehört nicht in die PCG.“ Diesen Einwand kann ich auch gut verstehen. Andererseits wäre es für manche noch nicht entdeckte Talente eine Chance, ihre Musik der Öffentlichkeit zu präsentieren. Ich kann gut verstehen, daß der Platz auf der Cover-CD so wieso schon knapp ist, aber vielleicht könnte man da noch ein paar Megabyte draufbrennen. Auch mit einer Abteilung für Musik auf eurer Homepage wäre ich schon zufrieden. Dieses Angebot würde sicher großen Anklang bei manchen Lesern finden. Ich hoffe, daß sich diese Sache positiv entwickeln wird. Ansonsten: Macht weiter so!

Simon Götterer

Die Reaktion auf die Frage, ob ich zwischen den Lesereinsendungen auch gelegentlich Demos oder Musikstücke för-

fenfentlich sollte, war durchweg positiv. Ich hätte auch nichts dagegen – ich werde mich hüten, etwas zu unterlassen, was unsere Leser wollen (abgesehen von der Veröffentlichung meines Bildes). Allerdings würde es keine extra Rubrik dafür geben – es fände im Rahmen der Lesereinsendungen statt. Könnte somit beschlossene Sache sein. Mangels diesbezüglicher Einsendungen konnte es aber noch nicht gestartet werden (an dieser Stelle einen leicht vorwurfsvollen Blick denken).

PESSIMISMUS

Servus Rainer!

Was die Idee von Nick angeht, Sounds und Bilder zu veröffentlichen: eigentlich eine gute Sache! Aber wenn Du mich fragst, werden bald mehrere Tera-Byte von lustigen, kleinen Bildern und Sounds (natürlich aus dem Internet – man will ja nichts selber machen) bei Euch eintreffen. Und weil es einfach zu viel Arbeit machen würde, alles durchzusehen, wird das Projekt wieder eingestellt. Zu pessimistisch? Wer weiß?

Viele Grüße: Tim Gerber

Das von Dir geschilderte Problem habe ich doch nicht nur mit Sounds, Bildern oder Demos – ich habe es mir doch schon mit den Lesereinsendungen eingehandelt. Es ist unmöglich, alle Share- und Freeware-Spiele zu kennen. Wenn mir ein Leser schriftlich bestätigt, der alleinige Rechteinhaber zu sein, muß ich es wohl oder übel glauben. Natürlich gibt es auch schwarze Schafe darunter, aber damit werde ich wohl leben müssen.

RECHTLICHES

Hallo Rainer!

Ich möchte hier nicht lange um das Thema herumreden, sondern gleich auf den Punkt kom-

2 PERSONEN

1. 1990-1991 年
 2. 1992-1993 年
 3. 1994-1995 年
 4. 1996-1997 年
 5. 1998-1999 年
 6. 2000-2001 年
 7. 2002-2003 年
 8. 2004-2005 年
 9. 2006-2007 年
 10. 2008-2009 年
 11. 2010-2011 年
 12. 2012-2013 年
 13. 2014-2015 年
 14. 2016-2017 年
 15. 2018-2019 年
 16. 2020-2021 年
 17. 2022-2023 年
 18. 2024-2025 年
 19. 2026-2027 年
 20. 2028-2029 年
 21. 2030-2031 年
 22. 2032-2033 年
 23. 2034-2035 年
 24. 2036-2037 年
 25. 2038-2039 年
 26. 2040-2041 年
 27. 2042-2043 年
 28. 2044-2045 年
 29. 2046-2047 年
 30. 2048-2049 年
 31. 2050-2051 年
 32. 2052-2053 年
 33. 2054-2055 年
 34. 2056-2057 年
 35. 2058-2059 年
 36. 2060-2061 年
 37. 2062-2063 年
 38. 2064-2065 年
 39. 2066-2067 年
 40. 2068-2069 年
 41. 2070-2071 年
 42. 2072-2073 年
 43. 2074-2075 年
 44. 2076-2077 年
 45. 2078-2079 年
 46. 2080-2081 年
 47. 2082-2083 年
 48. 2084-2085 年
 49. 2086-2087 年
 50. 2088-2089 年
 51. 2090-2091 年
 52. 2092-2093 年
 53. 2094-2095 年
 54. 2096-2097 年
 55. 2098-2099 年
 56. 2100-2101 年
 57. 2102-2103 年
 58. 2104-2105 年
 59. 2106-2107 年
 60. 2108-2109 年
 61. 2110-2111 年
 62. 2112-2113 年
 63. 2114-2115 年
 64. 2116-2117 年
 65. 2118-2119 年
 66. 2120-2121 年
 67. 2122-2123 年
 68. 2124-2125 年
 69. 2126-2127 年
 70. 2128-2129 年
 71. 2130-2131 年
 72. 2132-2133 年
 73. 2134-2135 年
 74. 2136-2137 年
 75. 2138-2139 年
 76. 2140-2141 年
 77. 2142-2143 年
 78. 2144-2145 年
 79. 2146-2147 年
 80. 2148-2149 年
 81. 2150-2151 年
 82. 2152-2153 年
 83. 2154-2155 年
 84. 2156-2157 年
 85. 2158-2159 年
 86. 2160-2161 年
 87. 2162-2163 年
 88. 2164-2165 年
 89. 2166-2167 年
 90. 2168-2169 年
 91. 2170-2171 年
 92. 2172-2173 年
 93. 2174-2175 年
 94. 2176-2177 年
 95. 2178-2179 年
 96. 2180-2181 年
 97. 2182-2183 年
 98. 2184-2185 年
 99. 2186-2187 年
 100. 2188-2189 年
 101. 2190-2191 年
 102. 2192-2193 年
 103. 2194-2195 年
 104. 2196-2197 年
 105. 2198-2199 年
 106. 2200-2201 年
 107. 2202-2203 年
 108. 2204-2205 年
 109. 2206-2207 年
 110. 2208-2209 年
 111. 2210-2211 年
 112. 2212-2213 年
 113. 2214-2215 年
 114. 2216-2217 年
 115. 2218-2219 年
 116. 2220-2221 年
 117. 2222-2223 年
 118. 2224-2225 年
 119. 2226-2227 年
 120. 2228-2229 年
 121. 2230-2231 年
 122. 2232-2233 年
 123. 2234-2235 年
 124. 2236-2237 年
 125. 2238-2239 年
 126. 2240-2241 年
 127. 2242-2243 年
 128. 2244-2245 年
 129. 2246-2247 年
 130. 2248-2249 年
 131. 2250-2251 年
 132. 2252-2253 年
 133. 2254-2255 年
 134. 2256-2257 年
 135. 2258-2259 年
 136. 2260-2261 年
 137. 2262-2263 年
 138. 2264-2265 年
 139. 2266-2267 年
 140. 2268-2269 年
 141. 2270-2271 年
 142. 2272-2273 年
 143. 2274-2275 年
 144. 2276-2277 年
 145. 2278-2279 年
 146. 2280-2281 年
 147. 2282-2283 年
 148. 2284-2285 年
 149. 2286-2287 年
 150. 2288-2289 年
 151. 2290-2291 年
 152. 2292-2293 年
 153. 2294-2295 年
 154. 2296-2297 年
 155. 2298-2299 年
 156. 2300-2301 年
 157. 2302-2303 年
 158. 2304-2305 年
 159. 2306-2307 年
 160. 2308-2309 年
 161. 2310-2311 年
 162. 2312-2313 年
 163. 2314-2315 年
 164. 2316-2317 年
 165. 2318-2319 年
 166. 2320-2321 年
 167. 2322-2323 年
 168. 2324-2325 年
 169. 2326-2327 年
 170. 2328-2329 年
 171. 2330-2331 年
 172. 2332-2333 年
 173. 2334-2335 年
 174. 2336-2337 年
 175. 2338-2339 年
 176. 2340-2341 年
 177. 2342-2343 年
 178. 2344-2345 年
 179. 2346-2347 年
 180. 2348-2349 年
 181. 2350-2351 年
 182. 2352-2353 年
 183. 2354-2355 年
 184. 2356-2357 年
 185. 2358-2359 年
 186. 2360-2361 年
 187. 2362-2363 年
 188. 2364-2365 年
 189. 2366-2367 年
 190. 2368-2369 年
 191. 2370-2371 年
 192. 2372-2373 年
 193. 2374-2375 年
 194. 2376-2377 年
 195. 2378-2379 年
 196. 2380-2381 年
 197. 2382-2383 年
 198. 2384-2385 年
 199. 2386-2387 年
 200. 2388-2389 年

4YOU[®]

ALL YOU NEED

[illegible]

men. Es gibt da einige Fragen zu der Lesersoftware. Denn ich bin Programmierer und hätte gern einige Fragen beantwortet. 1. Darf ich mir einen Hersteller-namen geben, ohne angemeldet zu sein? So etwas wie Interplay natürlich nicht, aber z. B. „Knight Software“?

2. Wie sieht es mit Bildern und Sounds aus, die ich von anderen Spielen habe? Darf ich die verwenden (verändert)?

3. Darf ich für mein Spiel Lizenzbestimmungen oder Copyright angeben?

4. Nun mal zum Geschäftlichen: Gibt es für eingesandte und veröffentlichte Spiele etwas?

5. Warum bekomme ich meine eingesandte Diskette nicht wieder?

Ich bitte um präzise Beantwortung!

Knight Software

1. Können kannst Du schon. Allerdings: Wenn der Name nicht rechtlich geschützt ist, bedeutet er so viel wie ein Spitzname. 2. Davon würde ich die Finger lassen. Keine Softwarefirma sieht es gern, wenn ihre Produkte weiter verwendet werden – verändert hin oder her. 3. Wenn Du Dir kein Copyright hast sichern lassen, wäre es auch Unfug, es anzugeben, wenn Du ein Shareware-, Freeware- oder PD-Spiel gemacht hast. Du kannst aber angeben, unter welchen Bedingungen es weitergegeben und kopiert werden darf.

4. Natürlich gibt es etwas für eingesandte Spiele. Meine Zu-neigung und etwas aus unserem Lager.

5. Der Aufwand, alle eingesandten Disketten zurückzuschicken (es kommen inzwischen eine ganze Menge!), würde den Wert der Disketten bei weitem übersteigen.

Wenn Du um eine präzise (warum hast Du das „und sofortige“ vergessen?) Beantwortung bittest, bist Du bei mir falsch ge-

landet. Ich kann, darf und will keine rechtsverbindlichen Aufkünfte geben. Dazu sind An-wälte da. Die haben so etwas gelernt.

AUSBILDUNG

Hallo RRI!

Erst einmal herzlichen Glück-wunsch nachträglich. Macht weiter so. Da Ihr sowieso immer nur Lob bekommt, werde ich an dieser Stelle meinen einzigen Kritikpunkt anbringen. Es befindet sich einfach zu viel Werbung in der PC Games. Natürlich weiß ich, daß es nicht anders geht, aber Ihr wolltet ja meine Meinung. Nun aber zu meinen Fragen.

1. Vor geraumer Zeit beschloß ich, diverse deutsche „Spiele-schmieden“ dazu anzuregen, Ausbildungsplätze innerhalb ihres Fachbereiches zu schaffen. Also schrieb ich kurzerhand ein paar Briefe, schickte sie ab und wartete. Zugegeben, viel Erfolg versprach ich mir auch nicht, doch irgend ein Feedback müßte es doch geben. Falsch ge-dacht! Mittlerweile sind drei Mo-nate ins Land gezogen, und mein letzter Funke Hoffnung liegt sehr tief begraben. Warum ist es renommierten Firmen nicht möglich, einen Ausbildungsplatz zur Verfügung zu stellen? Wenn man bedenkt, daß die Firmen auf diese Weise ihr zukünftiges Potential selbst definieren könn-ten, wäre es doch ein geringer Aufwand von Seiten der Firmen und kein Beinbruch.

2. Als nächstes interessiert mich Eure objektive Meinung zum Thema Spielzukunft. Welche Mindestanforderungen werden aller Voraussicht nach in 2 Jah-ren gang und gäbe sein?

3. Gibt es eine reelle Chance, daß heutzutage eine kleine An-zahl von Hobby-Programmier-ern ein Spiel herausbringen kann, das es mit den erschei-nenden Top-Titeln der renom-

mierten Software-Firmen auf-nehmen könnte?

T. Rewski

Dich stört also die Werbung in unserem Magazin? Warum bringen wir nicht eine Zeit-schrift ohne Werbung zum annähernd gleichen Preis her-aus, so wie die... die... äh... momentan fällt mir keine solche Zeitschrift ein.

1. Einen Ausbildungsplatz zum Spieleprogrammierer gibt es nicht. Welche Berufsschule wäre dafür zuständig? Es mag grausam klingen – aber warum sollten sich die Firmen auch die Mühe machen? Der Nachwuchs bildet sich quasi selber aus. Sie rekrutieren ihre Teams aus be-gabten jungen Leuten, die sich selbst das Programmieren bei-gebracht und schon ein paar erfolgreiche PD-Spiele pro-grammiert haben. Zudem be-stehen solche Teams ja nicht nur aus Programmierern, son-dern auch aus Grafikern, Musi-kern usw. Die Programmierer sind da nur ein kleiner Teil.

2. Niemand in dieser Branche wird sich ernsthaft einbilden, Voraussagen über einen so lan-gen Zeitraum machen zu könn-en. Sollte der es dennoch tun, küßt sein Selbstbewußtsein schon dem Größenwahn die Füße (ist zwar geklaut, aber treffend).

3. Natürlich gibt es diese Chan-ce. Die Top-Titel entstehen nicht durch Magie. Selbstredend soll-te man mit der „Man-Power“ diesen Firmen gleichziehen können. Im Klartext: 10 bis 50 begabte, junge Leute, die sich mal eben 1 bis 3 Jahre lang freinehmen können, um an so einem Spiel zu arbeiten, könn-ten es durchaus schaffen.

MINDERHEIT

Hallo Rainer, du hast mindestens zwei Grou-pies. Auch ich gratuliere zum 5. Geburtstag und finde die Zeit-

schrift sehr gut. Um ehrlich zu sein, erlaube ich meinem Sohn nur deshalb, von seinem Taschengeld die PC Games zu kaufen, weil ich die Leserbrief-seiten voll gut finde. Kannst du nicht die Redaktion überreden, den Schwerpunkt auf diese Sei-ten zu verlagern? Wie wäre es mit einer Sonderausgabe, nur mit Leserbriefen (aber hier wirst du um ein Poster nicht herumkommen!)? In diesem Zusam-menhang noch vielen Dank für den Wink mit dem Zaunpfahl. Der Allwissende aus dem Com-putergeschäft wußte tatsächlich, wie du aussiehst. Naja, nicht persönlich, aber er kennt einen, der von einem weiß, der schon mal ein Foto von dir gesehen hat. Also, wenn das alles stimmt, vergiß die Sonderaus-gabe und denk lieber über ein bebildertes RR-Special nach. Glaub mir, du wirst unheimlich reich werden, und die Hälfte der Bevölkerung wird für dein Wohlergehen beten.

Übrigens: Die Leserschaft besteht nicht nur aus Kids. Es gehört auch eine brillentragende Alte dazu, die sich nachts die PC Games des schlafenden Sohnes ausleiht und versucht, bei Lam-penlicht die ohnehin viel zu klei-ne Schrift trotz der Blendeffekte zu erkennen. Ist es möglich, zu-gunsten dieser Minderheit auf ein reflexionsärmeres Papier zurückzugreifen?

M. Fuss

Vielen Dank für die Blumen. Ihre überaus freundlichen Kom-plimente entbehren jedoch, zu-mindest in dem mich betreffen-den Teil, einer gewissen Glaub-würdigkeit und tendieren etwas in schleimige Gefilde. Nachdem ich meinen Bart von überreich-lich Honig gereinigt habe (ich hatte noch etwas länger Proble-me damit, mein Selbstbewußt-sein wieder auf den normalen Level herunterzubekommen), muß ich Ihnen dennoch mittei-len, daß ein derartiger Perso-

Jetzt noch strahlender.



Neu: die beste SAT.1-Homepage aller Zeiten. Mit dem hochwirksamen S.P.A.S.S.-System und noch mehr Infos pro Pixel. Sicher gegen Grauschleier und Verkalkung und mit schonendem Zugang zur Harald Schmidt Show, ran und BZZZ.

BITTE DRÜCKEN: WWW.SAT1.DE

SAT.1

Ich drück' Dich!

nenkult von meiner Seite her weder unterstützt noch verstanden wird. Nun jedoch zu Ihrem eigentlichen Problem: Leider müssen Sie sich den Vorwurf gefallen lassen, das Wirkungsprinzip der PC Games noch nicht ganz verstanden haben. Selbstverständlich denken wir an Leute wie Sie – unser ganzes Produkt wurde ja von namhaften Psychologen auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt! Als „Kinderablenkhilfe“ packen wir stets die CD dazu. Unweigerlich wird Ihr Sohn von den Mustern der CD angezogen werden und sofort das Bedürfnis verspüren, diese CD in ein dafür vorgesehenes Laufwerk zu transferieren. Hier setzt nun der eigentliche Trick ein! Während dieser Tätigkeit werden durch die Hautporen Ihres Sohnes (garantiert unschädliche!) Substanzen aufgenommen, welche die Synapsentätigkeit auf der linken Hirnhälfte forcieren und Ihren Sohn dazu bringen, über einen längeren Zeitraum hinweg mit Mouse und/oder Joystick auf das heftigste zu hantieren. Sein Sichtfeld schränkt sich während dieser Phase auf Monitorgröße ein. Das sollte Ihnen genug Zeit und Muße geben, die PC Games ebenso bequem und unbemerkt wie ungestört in Ihrem Lieblingssessel zu konsumieren, wo es an Ihnen liegt, für optimale Bedingungen zu sorgen. Ich persönlich empfehle dazu indirekte Beleuchtung von links hinten, frischen Kaffee und ein paar Kekse.

BESCHWERDE

Hallo Herr Rosshirt, da ich inzwischen weiß, daß Sie Leserpost vorurteilsfrei bewerten, egal ob der Absender männlich oder weiblich, alt oder jung, Christ oder Moslem, Erdbewohner oder Außerirdischer ist, habe ich mich als fünfzigjähriger

Computerfan (völlig exotische Rasse) auch mal entschlossen, Ihnen ein paar Zeilen zu schreiben. In der Vergangenheit habe ich noch dem Kauf immer zuerst die Rubrik „Postscript“ gelesen. Was da so an Sprüchen und Meinungen abgesehen wurde und Ihre Antworten darauf – das war wirklich amüsant. Die Seiten hatten Unterhaltungs- aber auch Informationswert. Was mir in letzter Zeit negativ auffällt, ist die Tatsache, daß nicht generell, aber überwiegend über furchtbar ernste Themen gestritten wird. So etwa: Brauchen wir bei Leserpost eine Frauenquote? Kann man sich gegen Computer-Viren impfen lassen? Sind Raubkopien gemeinnützig? Ist der Verein „Beamte Prüfen Spiele“ verfassungswidrig? Aus diesen Themen ist nun wirklich die Luft raus, denn alle Fragen sind seit langem mit „Nein“ beantwortet worden. Hier kann ich nur sagen: Liebe Leute, wo bleibt denn da der Spaß an unserem Computer-Hobby? Wir sollten nicht alles so ernst nehmen und nicht in allem und jedem vordergründig ein Problem sehen, das tiefgründig diskutiert werden muß. Das scheint wohl ein deutsches Übel zu sein! Auf entsprechende Leserbriefe fällt es natürlich schwer, in lockerer Form und mit ebensolchen Sprüchen zu antworten. Das gegenseitige „Anmachen“ – im positiven Sinne – hat doch den Charme dieser Seiten ausgemacht, und mein Eindruck ist, Ihnen hat es auch mehr Spaß gemacht. Ich vermisse diese Form der Auseinandersetzung sehr – oder sehe ich da etwas falsch?

Mit freundlichen Grüßen:
Bernd Höppner

Auch mir ist es schon besorgniserregend deutlich vor Augen getreten, daß die Anzahl der möglichen Themen dieser Rubrik sich durch eine erschreckend niedrige Zahl erfas-

sen läßt. Ich kann nicht umhin, Sie darauf hinzuweisen, daß eine gewisse „Seriosität“ dieser Seiten von meinem Chef Red ausgesprochen gerne gesehen wird, obwohl er mich bisher noch nie davon abhalten konnte, eben jene Pfade zu verlassen – was ihm hoch anzurechnen ist. Natürlich macht es mir wesentlich mehr Spaß, wenn ich Gelegenheit bekomme, kräftig vom Thema abschweifen zu können, was zwar meist nicht sonderlich informativ, aber dafür unterhaltsam ist. Aber weder ich, Sie oder mein Chef Red bestimmen, was auf diesen Seiten geschieht – sondern die Leser als Allgemeinheit. Was soll ich noch dazu sagen?

SPRACH-SCHWIER-KEITEN

Ihre Zeitschrift PC Games gefällt mir außerordentlich gut. Ich möchte deshalb eine Verbesserung vorschlagen. Bitte benützen Sie das Wort „indiziert“ nicht mehr, weil dies eine Unterart der Zensur ist. Auch wenn es nach deutschem Recht einen Unterschied gibt, da schlaue Juristen ein neues Wort erfinden, um nicht zensieren zu müssen. Nur: So geht es nicht! Ich befragte Bürger mehrerer Nationen (u.a. Italiener, Engländer und Amerikaner) und erklärte ihnen das Verfahren, durch das in Deutschland eine Software indiziert wird. Jeder (ohne Ausnahme) sagte dazu: „Das ist glatte Zensur“. Auf „Normaldeutsch“: Die BPJS kann ohne rechtsstaatliches Verfahren eine Software nach ihren eigenen Ermessen aus dem Verkehr ziehen. Auch Diktaturen zensieren nicht immer vor der Veröffentlichung, sondern danach, oder beschränken den Warenzugang. Keiner würde das Indizieren nennen.

Deshalb bitte ich darum, nicht indiziert zu schreiben, sondern zensiert

Hochachtungsvoll: John Smith

Irgendwie scheinen Sie da etwas gravierend falsch zu verstehen. Nach einer Zensur ist der Besitz eines Produktes zumindest mit Repressalien verbunden. Nach einer Indizierung hindert Sie als erwachsenen Menschen niemand daran, sich dieses Produkt zu beschaffen und es zu besitzen. Die BPJS kann auch nicht nach eigenem Ermessen handeln. Sie kann nur auf Antrag tätig werden. Ich bin zwar kein Freund der Prüfstelle, doch bin ich der Meinung, man sollte in einer Demokratie zu demokratischen Mitteln greifen, wenn einem etwas nicht gefällt. Auch ich konnte oft beobachten, wie ein staatliches Werkzeug wie die BPJS in anderen Ländern falsch verstanden wird. Das mag zum einen daran liegen, wie der Sachverhalt geschildert wird, zum anderen an der Mentalität der Völker. Ich für mein Teil habe zum Beispiel nie verstanden, warum in einigen Teilen der USA eine Frau verhaftet werden kann, wenn sie „oben ohne“ am Strand liegt, oder ich mir eine Gefängnisstrafe einhandeln kann, nur weil ich auf der Straße alkoholische Getränke konsumiere. Ich gebe ja zu, daß es wirklich ein schwieriges Unterfangen ist, einem Ausländer etwas so „deutsch-spezifisches“ wie die BPJS zu erklären, aber auch mir wurde die Sache mit dem Strand mehrmals erklärt, ohne daß sich die rechte Einsicht einstellen wollte. Aber darum geht es doch auch gar nicht. Wir haben sie nun einmal, also müssen wir damit auskommen. Und wenn wir es nicht wollen/können, dann liefert uns die Demokratie auch Werkzeuge, um es zu ändern. Natürlich nicht alleine und von jetzt auf gleich.

**DSF:
120%
MITTEN-
DRIN.**



MITTENDRIN STATT NUR DABEI



So erreichen Sie uns:

Anschrift

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:

Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872 200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenboth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borowski

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt,
Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenten:
Michael Erwin, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Häfner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
© Westwood Studios, Virgin Interactive

Werbeleiter:
Stefanie Geltenboth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM
DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
OS 900,- (PC Games CD)
OS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szamietat,
Wolfgang Menne

Disposition:
Tanya Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers,
Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenheft:
Thorsten Szamietat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM
Alle auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Hotlines

● Ardain 02 11 5 23 32 22	24 Stunden am Tag
● Activision 0 61 07 94 51 45	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
● Art Department 02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
● Bauer 0 52 41 96 69 33	Mo-Fr 14 ^h -17 ^h
● Artik 0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8 ^h -18 ^h
● Blue Byte 02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15 ^h -19 ^h , Fr 15 ^h -19 ^h
● BMG Interactive 01 80 530 45 25	Mo-Fr 10 ^h -17 ^h
● Bomies 0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
● Capstone 0 40 39 11 13	Mo-Do 15 ^h -18 ^h
● Disney Interactive 0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h
● EF Media Group 0 52 41-97 19 19	Mo-Fr 11 ^h -20 ^h
● Egmont Interactive 0 18 05 25 83 83	Mo-Do 18 ^h -20 ^h
● Eidos Interactive 0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11 ^h -13 ^h , 14 ^h -18 ^h
● Electronic Arts 0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10 ^h -12 ^h , 14 ^h -17 ^h
● Fansoft 0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15 ^h -18 ^h
● Groenewoud Entertainment 02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
● Harmon Software 02 41-470 15 20	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
● Infogrames 02 21-44 31 06	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
● Kanami 02 21-61 23 52	Mo-Fr 17 ^h -20 ^h
● Magic Bytes 0 52 41-97 19 99	Mo-Fr 17 ^h -19 ^h
● Max Design 00 43 3 68 72 41 47	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
● MicroProse 0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14 ^h -17 ^h
● Mindscape 02 08-99 24 11 4	Mo, Mi, Fr 15 ^h -18 ^h
● Navigo 0 87-324 66 222	Mo-Fr 13 ^h -18 ^h
● NEB 00 43 16 07 40 80	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h
● Nintendo 01 30-58 06	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h
● Phillips Media 0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15 ^h -18 ^h
● Pygnosis 0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9 ^h -19 ^h
● Ravenburger Interactive 01 51-86 19 44	Mo-Do 16 ^h -19 ^h
● Saga 0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10 ^h -18 ^h
● Sierra Cultural Vision 0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9 ^h -19 ^h
● Software 2000 0 52 41 96 60 10	Mo-Fr 11 ^h -13 ^h , 14 ^h -18 ^h
● Starbyte Software 02 34-68 04 94	Mo 16 ^h -18 ^h
● Ubi Soft 02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9 ^h -18 ^h
● Vicom New Media 01 30-82 01 13	Mo-Fr 9 ^h -17 ^h
● Virgin 0 40-39 11 13	Mo-Do 14 ^h -18 ^h
● Warner Interactive 0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15 ^h -18 ^h

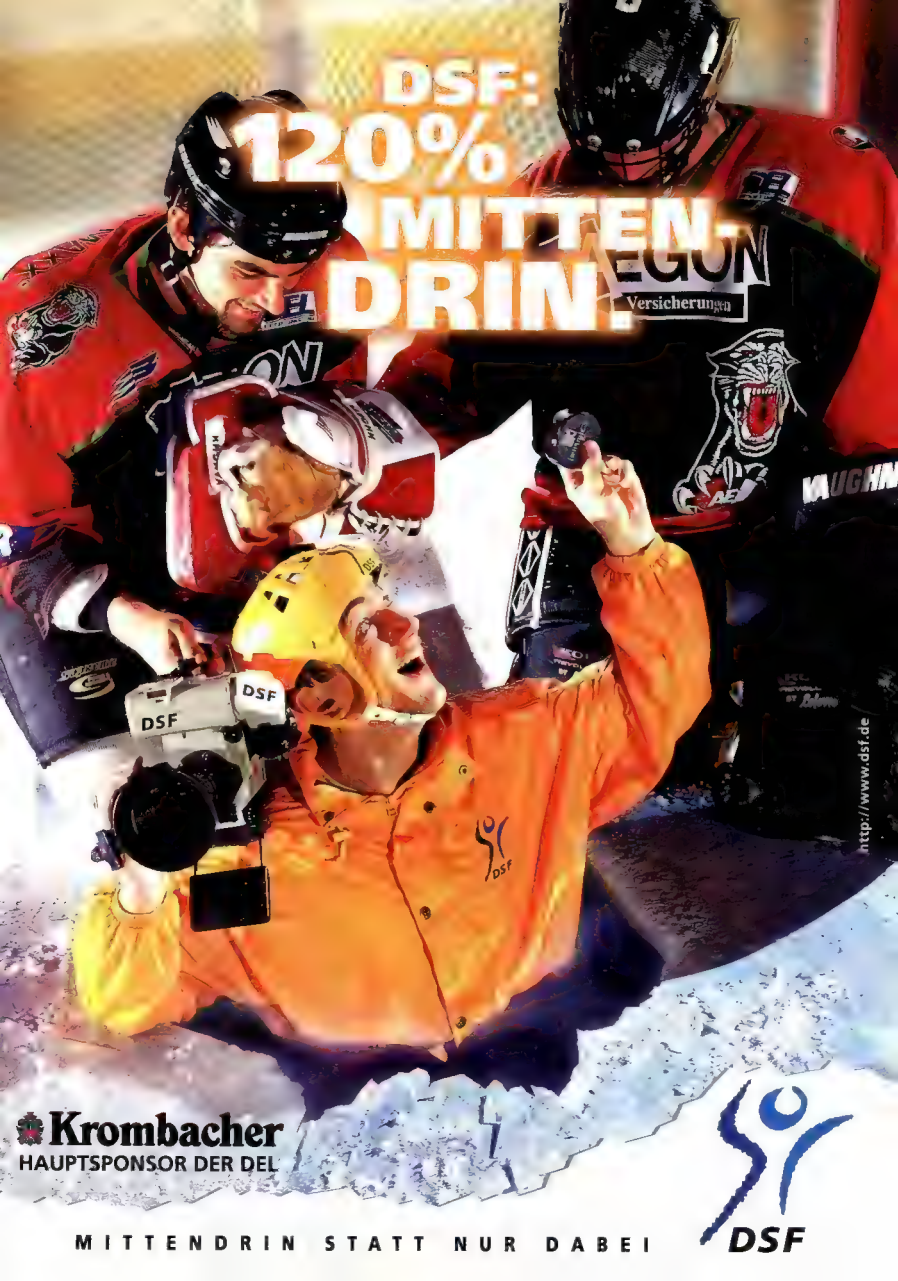
Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

Inserenten

Accolite	4, 140, 141, 142, 143
Althoff	199
AOL	49
Ari Data	225
Ascom	158, 159
AVM	57
B&E Games	201
Bachler	205
Blackstar Multimedia	155
Blue Byte	211, 213
Bomies	11, 34, 37, 47, 116, 117
Call & Play	177
CBV	109
CH Products	123
Computec	221
Computec Verlag	42, 63, 107, 108, 109, 207, 213, 221
Computer Profile	181, 182, 183
Construct/Games4U	61
Creative Labs	45
Cross	121
Cryo	115
Digital Interactive	101
DIG	259, 261
Electronic Arts	119
Egon	81
Fansoft	190, 191
Game Express	167
Games III	265
Games & More	153
GT Interactive	53, 91, 148, 149
Gullinet	97
Hammer Interactive	82, 83, 219
ICP Verlag	223
Jillbrook	201
Joysoft	251
Lucentis	50, 51
Lucky Strike	13
Metrox	17, 19
Media Point	77
Media Publishing	79
MicroProse	75
Mindscape	253, 263
Mindscape	113, 123
MNC	211
MTV Networks	214, 215
Okay Soft	221
Orange	111
PC Spezialist	9
Philip Morris	48
Playcom	221
Ravenburger	40, 41
Saitek	171
Sales Curve Interactive	126, 127
Samsong	33
SATI	257
Saga	27
Sierra	38, 70, 71, 172, 173
Software	163
Software 2000	21, 22, 23
Spex	29
Starbyte	224, 225
Terratec	253, 255
Ubi Soft	93
Versand 99	169
Virgin	2, 15, 104, 105, 199
Vogel Verlag	195
Wiel	157
ZFT	139

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)

Verkaufte Auflage II. Quartal 1997 228.880 Exemplare



DSF:
120%
MITTENDRIN

Versicherungen

MAUGHN

<http://www.dsf.de>

 **Krombacher**
HAUPTSPONSOR DER DEL



MITTENDRIN STATT NUR DABEI

RANKING

PC Games empfiehlt

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95

Rollenspiel

Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
--------------	------------	------

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
---------------------------	--------	------

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95
------------------	---------------	------

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	Novalogic	5/97

Panzer

Armored Fist	Novalogic	1/95
--------------	-----------	------

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97
-------------	-----------------	------

Golf

Links LS – 1998 Edition	Access	10/97
-------------------------	--------	-------

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96
-------------------------	-----------------	-------

Baseball

Hardball 5	Accolade	
------------	----------	--

Eishockey

NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97
---------------	-----------------	-------

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97
---------------------	------	-------

Jump&Run

Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Timeshock	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

3D-Action

MDK	Shiny	4/97
System Shock	Origin	11/94
Tamb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
StarReet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Panzer Dragoon	Sega	2/97
----------------	------	------

Für PC-Spieler fallen in diesem Monat Ostern und Weihnachten zusammen – Neuzugänge gibt es in allen wichtigen Genres zu vermelden. Die Titel im einzelnen: NHL Hockey 98 (EA Sports), Incubation (Blue Byte), Lands of Lore 2 (Westwood Studios) und Age of Empires von Microsoft – gleichzeitig unser Spiel des Monats.

Das bundesweite Kinoprogramm

<http://cinema.compuserve.de>

Das Kinoprogramm
von allen deutschen Städten
Das Filmarchiv mit
über 40.000 Einträgen

**JETZT
NEU!**



Im Internet: www.cinema.de
Bei CompuServe unter 80 CINEMA

**TV
SPIELFILM**


**fit
FOR FUN**

max

kingston

AMICA

www.cinema.de cinema.compuserve.de www.cinema.de www.cinema.de www.cinema.de

①  0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h

② **Telefax:** 0831 / 57 51 555
 ③ **Internet:** <http://www.gameit.de>
 ④ **email:** Info@gameit.de
 ⑤ **T-Online:** ★Gameit#
 ⑥ **Game It!** - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck:** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.9.97. * = noch nicht verfügbar am 11.9.
N = Neu im Programm **P** = Preisänderung **H** = Hit Superhit

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:

Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372

PREISKNALLER	CD ROM
---------------------	---------------

Game It!

Titel des Monats

Pax Imperia*
69.95

Kein Vertrieb von „Erotik“ oder indizierten Spielen!

[illegible][illegible]

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD-Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Star Wars Video		
Teil 1, 2, 3 je	34,95	
Trilogie		
Sabre Ace*		69,95 P
Schleichfahrt		39,95 P
Sean Dundee*		59,95 N
SEGA Rallye		69,95 P
Shadow of the Empire*		69,95 N
Die Macht der Galaxis*		74,95 N

The making of 79.95	
Henschler der Meere*	68.95 N
Day Island	69.95 N
Land Island Zentaren	69.95 N
Imperialus	69.95 N
Magnus galactica	69.95 N
"Incubation"	69.95 N
Independence Day Wins	69.95 N
Unengaged "76"	69.95 N
Sand Alliance 20	69.95 P
ed. Knights	69.95 N
Land 98th	69.95 N
Judgement Force	69.95 N
Strategic 97	69.95 P
Strategic 97	69.95 P
Silent Hunter	69.95 N
City 2000 Win	69.95 N
City Pack*	69.95 N
Isles	69.95 N
Park	69.95 N
Sonic 3D	69.95 N
Space & Nucleics Collection	69.95 N
Space Bar	69.95 N
Space Jam	69.95 N
Speedster	69.95 N
General Win95	69.95 N
Compass	69.95 N
Craft	69.95 N
Trek Like Sonderfeld	69.95 N
Trains Trilogy	69.95 N
Yoda's Yoda	69.95 N
Streets of the Movie	69.95 N
Street of the City	69.95 N
Strike Point	69.95 N
Lösungshefte ab DM 9.95	

...nd Mission*	29,95	N
...ands of Lore 2*	59,95	N
...egacy of Cain	72,95	N
...asure Suit Larry 1 & Classic	44,95	
...asure Suit Larry 7 & Los.	59,95	

[illegible]

Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10

Anstoss 2	69,95
Baphomets Fluch 2*	74,95
Baphomets Fluch 1+2*	79,95
Blade Runner*	77,95
Dark Reign*	74,95
Dominion*	69,95
Imperium Galactica	69,95
Jedi Knights*	74,95
Lands of Lore 2*	69,95
Resident Evil*	69,95

Star Trek			
Star Trek Fleet Academy*	2014	Binky Bill	29,95
Star Trek 25th anniversary	2014	Der Glöckner von Notre Dame	4,95
Star Trek Borg	2014	Ein Schweinchen nam. Bebe	34,95
Star Trek Voyager Clips e.	2014	Prof. Tims verr. Werkstatt	9,95
		Toy Story Spiele Action	9,95
		Tuneland	9,95
		Zwillinge im Zauberland	9,95

Golf		Hardware	
USF Golf	98*	Liste „Zubehör“ anfordern	
Nicklaus '98*	98*	Joystick	
tek Sampras	98*	Joystick Karte	149,95
		Notebook 2 Joystick	
		Alle Dread Joypad	22,95

links	Tour Pro	69,-	Aha Twin Box	29,95
links	"99"	74,-	Aha Quad Box	89,95
links	Kurs Collection 1-3	84,-		
links	Sea Island	129,-		
links		149,-		
zusätzliche Plätze hierzu ab		19,-		

[illegible]

Designer + Scenery FFM	59.95	Virtual Pilot Pro	59.95
MS Expansion Pack	24.95	Throttle	24.95
Air Show	24.95	Throttle Pro	24.95
Airport + Scen. Designer	74.95	Pedals	24.95
Upgrade	29.95	Pedals Pro	24.95
Night Adventures I	29.95	Gravis	24.95
Flight Shop	29.95	Gamepad	24.95

[illegible]

China & more	4.4	WingMan extreme digital	4.4
Europe 1	4.4	Warrior	4.4
Europe 2	4.4	Microsoft Sidewinder	4.4
Groß Berlin	4.4	Gamepad	4.4
Griechenland	4.4	Pro	4.4
Ionianische Inseln	4.4	Pro-Hellbender	4.4
Kreta	4.4	Precision Pro	4.4

Sammelausgaben	Force Feedback	279,95 N
	Thrustmaster	
	TM Formula 12 Lenker	119,95 N
	TM Formula T2 Lenker	209,95 N
	TM T2 Lenker + Rallye R.	97239,95
Barometer's Fluch 1+2.. 79,95		
ber Hallo 29,95 N		
	Microgame Grand Prix, Mini Rallye	
	und Sims City, Der Club, White's Voyage 1+2	

LÄDEN

Der Spekulum, Dark Universe, B&W	
Ward Winner	39.95
Star Trek Next Generation, Pro Planet: The Wild	
Blue Byte Collection	39.95
Little Isle of Gales, Historyline, Die Speicher	
Unsoft Strategic Edition	29.95 P
Polymancy, Jagged Alliance, Kaiser Galt	

Game Box 50 Spiele 34,95 P
led Tv, Tomcat 2, St. Thomas, The Return of
Indiana, Traders, Winner, Lollypop, Logical,
UOS, Lords of Doom, Black Gold

18.10.97
Heliapassage

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · D7031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

Yoda, Fantasy General, Magic Carpet	
Samache, Active Snicker, Chaco Overlord	
Clustery Pack	84.95
Antismagora 1, Gabriel Knight 2	
Pinball	19.95
Slipper in A, 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams	
Exotic Pinball	
Javers Paradise	24.95

The Forgotten Realms Archive \$4.95
The Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the
Mender, The Dungeons Black, Savage Frontier

2. Juley: Miniberechnen, alles einfach Lustwood Compilat.	39,95 P
Multimedia	
Info 97	29,95 N
Microsoft Multimedia	
D Filmstudio Win95	69,95

Hits für Kids
Liste "Kindersoftware" anfordern

...Lernsoftware 64,95
 ...symon Lesen+Rechnen je ... 39,95 N

COMING UP!

JEDI KNIGHT

Jetzt dürfen Sie langsam an frische Batterien fürs Laserschwert denken, denn Jedi Knight von LucasArts ist so gut wie fertig und wird definitiv in der nächsten Ausgabe getestet – großes Corellanisches Ehrenwort! Die furiose 3D-Action-Schlacht im Star Wars-Universum macht aus Ihnen einen edlen Jedi-Ritter, der auf den Spuren Luke Skywalker wandelt. In unserem Testbericht erfahren Sie u. a., mit welcher Hardware sich das Programm vernünftig spielen lässt.



DIGITAL ANVIL

Markus Krichel schaut mal wieder bei einem guten alten Bekannten vorbei: Chris Roberts und seine Mannen von Digital Anvil verraten Ihnen Details zu ihren aktuellen Projekten und zeigen auch nicht mit ersten Screenshots. Wenn Sie wissen wollen, was der Designer von Welterfolgen wie Wing Commander und Strike Commander für dieses und nächstes Jahr plant, dürfen Sie diese Reportage nicht verpassen.



TOMB RAIDER 2



Lara Croft sieht besser aus als je zuvor: Das Comeback der strapazierfähigen Abenteuerin würdigen wir mit einer 16seitigen Sonderbeilage. Alles über Tomb Raider 2: die Grafik, die Levels, die Gegner, die Waffen – und das in einer Ausführlichkeit, wie Sie es von unseren PC Games-Specials gewohnt sind.

HARDWARE X-TRA

Vorhang auf für die Erstausgabe von Hardware X-tra, der neuen PC Games-Sonderbeilage zum Herausnehmen und Sammeln. Besondere Kennzeichen: 16 Seiten stark und gespickt mit Daten, Fakten und News zu spielerelevanter Hardware. Im Premieren-Heft testen wir u. a. die neuesten 3D-Grafikkarten und stellen Ihnen erschwingliche PC-Komplettssysteme vor.

Index

7th Legion	122
Actual Soccer Club Edition	DEMO
Age of Empires	84
Agent Armstrong	194
Alte Europa	174
Anastis 2	BUGFIX
Arno D	212
Babylon 5	44
Birtfright	200
Bluffs Fun	118
Buconer	DEMO
C&C2: Vergeltungsschlag	120
Commegeodon	BUGFIX
Claw	DEMO
Crashers	BUGFIX
Hollatona	64
Dark Colony	178
Dark Earth	102
Dark Earth	DEMO
Dark Reign	106
Demonworld	192
Der Industriegigant	BUGFIX
Diablo: Hellfire	56
Earth 2140	BUGFIX
FI Manager Professional	124
G-Police	184
G-Police	DEMO
Grand Prix Legends	38
Grand Theft Auto	78
Grim Fandango	34
Half-Life	52
HW	46
Incubation	134
Incubation	DEMO
Joint Strike Fighter	196
KIND	BUGFIX
Land of Lore 2	164
Legacy of Kain	114
Leviathan	160
Links LS 98	BUGFIX
Mass Destruction	DEMO
Messiah	24
Might & Magic VI	80
Monster Trucks	DEMO
Moving Puzzle	DEMO
Myth	68
NHL Hockey 98	128
Outlaws	BUGFIX
Outpost 2	208
Panzer General IIID	74
PC Games Cheat	UPDATE
Perry Rhodan	54
POD	UPDATE
Private Eye	96
Puzz3D	212
Ritter der Apokalypse	DEMO
Saga Rally	212
Shadows of the Empire	144
Shadows of the Empire	DEMO
SOCA Off-Road Racing	DEMO
Steel Panthers 3	DEMO
Terra Inc.	88
TOCA Touring Car	76
Tomb Raider	UPDATE
Total Annihilation	150
Ums: Disposition Hunter	202
Uprising	72
Virtua Fighter 2	98
Virtua Fighter 2	DEMO
Wing Commander: Prophecy	58
Wizardry 8	30
Warms 2	DEMO
Xenocracy	42

BUGFIX, DEMO u. a. auf der Cover-CD-ROM

AUSSERDEM:

Floyd: In letzter Sekunde hat sich Adventure Soft für massive Änderungen an den Puzzles der deutschen Version entschieden. Ob sich's gelohnt hat?

Star Wars Monopoly Edition: Wann hatten Sie zuletzt Darth Vader als Gast auf Ihrer Schlossallee? Der Test geht auf alle Aspekte der Brettspiel-Umsetzung ein.

Conquest Earth: Einen haben wir noch: Das Echtzeitstrategiespiel von Eidos Interactive wartet mit

einer extravaganten Steuerung und atemberaubender Grafik auf.

Tips & Tricks: In unserer Tips & Tricks-Rubrik werden wir alle aktuellen Top-Spiele berücksichtigen. Unter anderem erwarten Sie Komplettlösungen zu Incubation (Blue Byte), Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Westwood), Dark Reign (Activision) und Total Annihilation (Cavedog). Adventure-Spieler dürfen sich auf einen ausführlichen Walkthrough zum Comedy-Abenteuer Floyd freuen.

Die PC Games Ausgabe 12/97 erscheint am 5. November 1997

Das größte Abenteuer des Jahres

Demnächst in Ihrem Kino

Amerika in den dreißiger Jahren - die Zeit der Prohibition ist vorbei. Eine heruntergekommene Hafenstadt, verwahrloste Gestalten, pulsierendes Nachtleben und mittendrin Jack Orlando, Privatdetektiv. Früher war er der Held der Stadt, heute greift er öfter zum Whiskey als zur Pistole und träumt von besseren Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige. Nur: Wer ist der Täter und wie wird er den Mordverdacht los? Vor allem aber bleibt Jack Orlando lediglich eine Galgenfrist von nur 48 Stunden, um seine Unschuld zu beweisen!

Zweifelnde Gestalten, gewiefte Gangster, brennende Situationen - an Problemen herrscht bei Jack wahrlich kein Mangel. Helfen Sie ihm, den Kopf noch einmal aus der Schlinge zu ziehen. Die Zeit drängt!

- Handgezeichnetes Adventure komplett in Deutsch
- Professionell synchronisierte Sprechergabe
- Sauberes Vollbild-Scrolling und Light-Sourcing
- SVGA-Grafik mit 640*480 Punkten in mehr als 65.000 Farben
- Mehr als 100 Charaktere und über 200 Gegenstände
- Tausende von Dialogen
- 200 Szenen in 4 Episoden
- Soundtrack in Digital Stereo



SOUNDTRACK
HAROLD FAIRMAYER

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE



Unverbrüchliche
49,95 DM
Preisempfehlung

Eine perfekte Mischung aus Movie und Cartoon-Adventure
„JACK ORLANDO“
Komplett in deutsch -
ab September im Handel!



Ab September '97 das Lösungsbuch zum Spiel aus dem SYREX-Verlag:
„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU
JACK ORLANDO“
ISBN 3-8155-8117-X - DM 19,95

[HTTP://WWW.TOPWARE.COM](http://www.topware.com)

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare.



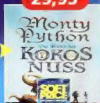
macht jeden zum Zocker!



29,95*
Die Fugger

Die Fugger II
Eine der erfolgreichsten Wirtschafts-simulationen des vergangenen Jahres und ein echter Chart-Stürmer!

**Monty Python
Die Ritter der
Kokosnuß**
Schwärzester, britischer Humor! Das preisgekrönte Spiel zum Film.



29,95*

**Pro-Pinball
The Web**
Das ist DIE Flipper-Simulation! Spielhallen-Feeling pur!



29,95*

Super EF 2000
Die Win 95-Version der legendären Kampfflugsimulation TFX: EF 2000



39,95*

Warcraft II – Tides of Darkness
Der Echtzeit-Strategie-Klassiker im Fantasy-Gewand.



49,95*



39,95*

Trivial Pursuit

Das kultige Gesellschaftsspiel auf CD-ROM: mehr als 1000 Fragen und Antworten, jeweils mit einem Videoclip begleitet.



39,95*

Zork Nemesis
Das multimediale Adventure-Spektakel und eine der besten 3D-Spielwelten, die je geschaffen wurde.



29,95*

**Simon
The Sorcerer I
und II**
Das beliebte Kult-Adventure jetzt im Doppel-pack.



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.de>